

デジタルイラストの

「塗り」事典

CLIP STUDIO PAINT PROで描く!
多彩な描画のテクニック56

SB Creative
NEXT CREATOR



デジタルイラストの

「塗り」事典

CLIP STUDIO PAINT PROで描く!
多彩な描画のテクニック56





本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の前に

小社Webサイトで「正誤表」をご確認ください。最新の正誤情報を下記のWebページに掲載しております。

本書サポートページ	http://isbn.sbcr.jp/86462

上記ページの「正誤情報」のリンクをクリックしてください。なお、正誤情報がない場合、リンクをクリックすることはできません。

ご質問の際の注意点

・ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。

・ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。

・小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従ってご質問をご記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート『デジタルイラストの「塗り」事典』係

■「CLIP STUDIO PAINT PRO」は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
最新のバージョンは「1.5.6」（2016年7月1日現在）となっております。

■本書内に記載されている会社名、商品名、製品名などは一般に各社の登録商標または商標です。本書中では®、™マークは明記しておりません。

■本書の出版にあたっては正確な記述に努めましたが、本書の内容に基づく運用結果について、著者およびSBクリエイティブ株式会社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。



はじめに

この度は、『デジタルイラストの「塗り」事典』をお手に取りいただき誠にありがとうございます。

本書は、イラスト制作工程の「塗り」にフィーチャーした１冊です。普段からイラストを描いているけれど、「何か色味が物足りない」「もっといろいろな塗りを試してみたい」と今の塗りから一歩踏み出したい方のための教本です。

「アニメ塗り」「ブラシ塗り」「水彩塗り」「厚塗り」などといった塗りの基本から、近年多く見られるソーシャルゲームやカードゲームなどのWebコンテンツで目をひく塗りや、アナログのよさを活かしたさまざまな塗りを、それぞれを得意とするイラストレーターが解説しています。

本書ではCLIP STUDIO PAINT PROを使って解説をしています。ソフトの解説は最低限にとどめ、塗り方のコツや色の選び方を中心に解説をしていますので、その他のペイントソフトでも応用できる内容となっています。

人物の塗りに特化しているので、目、肌、服などのパーツごとに解説が完結しています。「ブラシ塗り」だけを学んでもかまいませんし、目は「水彩塗り」肌は「厚塗り」というように異なる塗りを組み合わせて、自分だけの新たな塗りを探してみてください。

本書が、塗りのステップアップの一助となれば幸いです。

編　者



デジタルイラストの

「塗り」事典

CLIP STUDIO PAINT PROで描く！
多彩な描画のテクニック56

目次

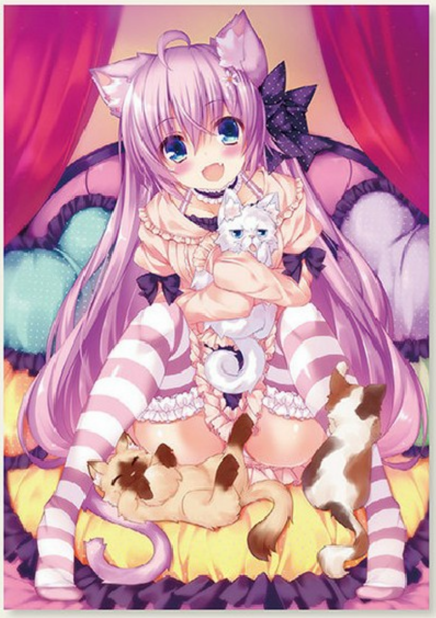


















SkillUp

本書の使い方

本書の構成

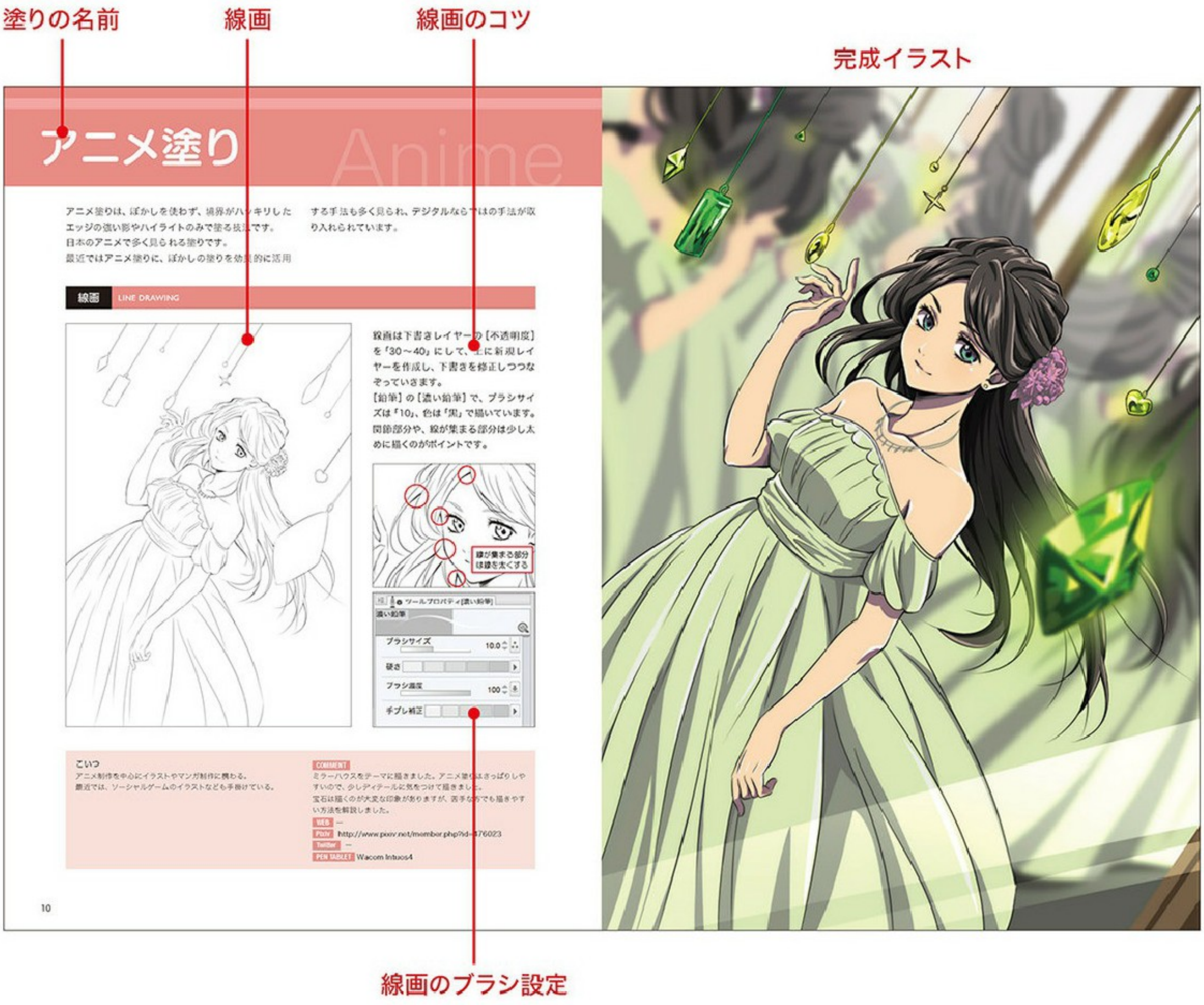
「アニメ塗り」「ブラシ塗り」「厚塗り」などさまざまな塗りを、「肌」「服」「髪」「瞳」などのパーツごとに解説します。

さらに、SkillUpとして配色と火、水、風、雷のエフェクトの描き方を解説しています。

本書は人物の塗りに特化して解説をしていますので特殊な場合をのぞき、背景の解説にはほとんどふれていません。

また、さまざまなパーツの塗りを平行して進めているものを、パーツごとにまとめて解説をしています。

ページの構成



memo メモ

COLUMN コラム

メモ
CLIP STUDIO PAINT PROの機能を紹介しています。

コラム
小物の塗りや、使用ブラシの紹介、塗りに関するコツなどを解説しています。

Technic

仕上げのテクニック
塗りの仕上げとして使った、加工の方法を解説しています。

CLIP STUDIO PAINT PROのインターフェース
使用するPC（Windows、Mac）や環境により画面キャプチャが異なります。また、解説するイラストレーターの設定によりデフォルトではないことがあります。
背景色はメニューの［ファイル］→［環境設定］→［インターフェース］の［カラー］で「淡色」と「濃色」の変更が可能です。
（Macはメニューの［CLIP STUDIO PAINT］→［環境設定］→［インターフェース］の［カラー］で変更可能です）

塗りの名前　**解説するパーツの名前**


Clear Watercolors
透明水彩塗り
肌 髪 瞳 服 傘

肌

きれいな肌はあまりデコボコがありません。だからといってなめらかに塗りすぎるといかにもデジタル風になってしまいます。
ここでは、アナログっぽさを残しながらもなめらかに塗るための方法を解説していきます。

01 下塗りをする

通常のアナログ水彩であれば、色を塗っていくだけになりますが、デジタルの場合は、最初は大まかに下塗りをして全体的な色を決めておくとよいでしょう。
まずはキャラクターや建物ごとにレイヤーフォルダーを先に作成してしまいます。今回は「キャラ1」「キャラ2」「傘」「カエル」「建物系」に分けました。
「キャラ1」レイヤーフォルダーの中に、下塗り用の「ベース」レイヤーを作成します。［塗りつぶし］の［他レイヤーを参照］を使い、肌、髪、服などの色を流し込みます。
ここでは全体の色を決める役割なので、パーツごとにレイヤーを分けず、同じレイヤーに塗っていきます。
「キャラ2」「傘」「カエル」「建物」もそれぞれ「ベース」レイヤーを作成し下塗りをします。建物は細かく塗りすぎるとレイヤーの管理も大変なので単色で塗りつぶしました。
下塗りは「色を決める」というためだけではなく「塗る範囲を決める」ためにも非常に有効です。

memo 塗りつぶしの設定
［塗りつぶし］で、色がはみ出てしまう場合は［隙間閉じ］の値を調整します。設定した数値分の隙間を閉じた範囲を塗りつぶします。
隙間がある丸　設定値［0］　設定値［5］

122

カエルや雨の絵なので、メインとなる色には寒色系を選びました。最も目立たせたい「カエルの王様」のマントを赤く、次に目立たせたいキャラクターの髪や目を暖色系にしてみました。
配色のテクニックはいろいろありますが、最も基本として覚えておくべきなのは「メインの色は7割〜8割、サブの色は3割〜2割にしておくこと」です。この比率に従うと、比較的バランスがよく見えます。

目立たせたいモチーフやメインのキャラには暖色を使う

02 レイヤー構成

今回はメイキングなので、わかりやすいようにシンプルなレイヤー構造で塗り進めていきます。
左側のメインになるキャラクターのレイヤーフォルダー内はこのようなレイヤー構成になっています。
各パーツの塗りはこのレイヤー名に沿って解説しています。

03 着色の準備

デジタルの水彩塗りの場合「色を塗った部分と透明な部分の境」が非常に重要になります。試しに、［レイヤープロパティ］の［境界効果］を［水彩境界］にしたレイヤーで見比べて見ましょう。
透明のレイヤーに色を塗った場合と、白を塗ったレイヤーに色を塗った場合、それぞれ全く違った結果になっています。透明のレイヤーに塗ったほうが水彩境界線がきれいに出ているのがわかります。
白の上に塗ったもの　透明の上に塗ったもの

透明水彩塗り
肌

123

塗りの解説

アニメ塗り Anime

アニメ塗りは、ぼかしを使わず、境界がハッキリしたエッジの強い影やハイライトのみで塗る技法です。
日本のアニメで多く見られる塗りです。
最近ではアニメ塗りに、ぼかしの塗りを効果的に活用する手法も多く見られ、デジタルならではの手法が取り入れられています。

線画 LINE DRAWING



線画は下書きレイヤーの［不透明度］を「30～40」にして、上に新規レイヤーを作成し、下書きを修正しつつなぞっていきます。
［鉛筆］の［濃い鉛筆］で、ブラシサイズは「10.0」、色は「黒」で描いています。
関節部分や、線が集まる部分は少し太めに描くのがポイントです。





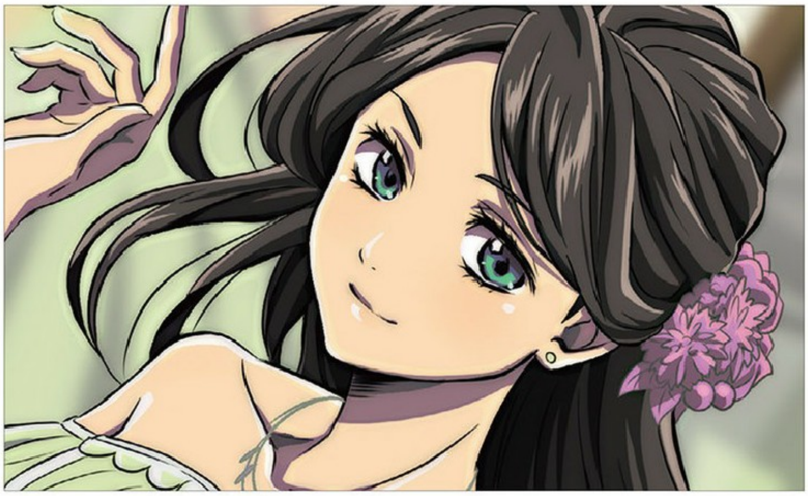
こいつ
アニメ制作を中心にイラストやマンガ制作に携わる。
最近では、ソーシャルゲームのイラストなども手掛けている。

COMMENT
ミラーハウスをテーマに描きました。アニメ塗りはさっぱりしやすいので、少しディテールに気をつけて描きました。
宝石は描くのが大変な印象がありますが、苦手な方でも描きやすい方法を解説しました。

WEB ー
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=476023
Twitter ー
PEN TABLET Wacom Intuos4



肌



肌はハイライトや影の色の選び方でかなり印象が変わります。
今回の影色は、肌に近い色ではなく若干赤みの入った色を選びました。色の幅が広がり、見た目が単調にならないようになります。肌を強調したいときはあえて違う色を選ぶことで、彩りを加えています。

01 下塗りをする

まずはすべてのベースカラーを先に塗り、大体の色味を決めてしまいます。
［塗りつぶし］の［他レイヤーを参照］を使って色を流し込みます。

パーツごとにレイヤーを分け、さらに塗りや線画などに分けてレイヤーフォルダーを作成し、レイヤーを整理しておくと、後からの修正なども楽になります。




下塗り

memo 塗りつぶし［他レイヤーを参照］

［塗りつぶし］の［他レイヤーを参照］を使用すると、表示されている全レイヤーの線を活かしながら、編集中のレイヤーを塗りつぶすことができます。

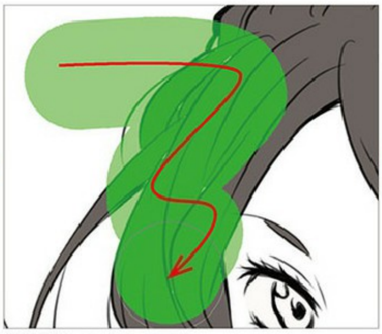
02 塗り残しを埋める

[塗りつぶし] だけだと、白い塗り残しができてしまうので [塗りつぶし] の [塗り残し部分に塗る] で塗り残しを埋めます。
これを使用すると塗り残しを自動で塗ってくれるので時間の短縮にもなります。

memo 塗りつぶし [塗り残し部分に塗る]

[塗りつぶし] の [塗り残し部分に塗る] でなぞるだけで、塗り残された部分のみに色を塗ることができます。
毛先などの細かい部分の塗りにも活用可能です。


塗り残し部分


塗り残しの上をなぞる


塗り残し部分のみ塗れる

03 背景の下塗り

背景の下塗りもここで描いてしまいます。
後でぼかしてしまうので、細かい描き込みはせずにシルエットだけを描き込みました。
これで下塗りは完了です。


背景下塗り

04 影を入れる

肌の影を入れていきます。
今回は2段階で影を入れていきます。
「1影」「2影」「ハイライト」と工程ごとに新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] (p.117) にして入れていきます。
まずは1段階の影 (1影) をざっくり入れます。
緑のドレスとの対比で、印象的な仕上がりにしたかったので影色には暗めの赤を選びました。
左からの光源を意識して、首や服の落ち影に入れる程度で、あまり入れすぎないように注意しましょう。

R255 G226 B192
ベース

R163 G134 B144
1影

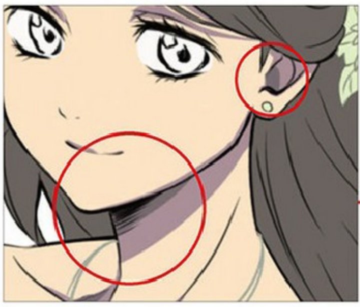


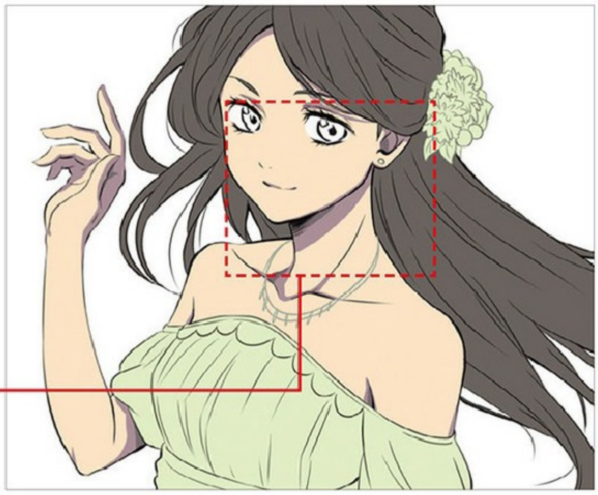
05 影を重ねる

2段階目の影（2影）を入れます。
1影より少し暗めの色を選びます。
面積もかなり少なめにして、アクセント程度に入れるのがコツです。



R110
G96
B101
2影



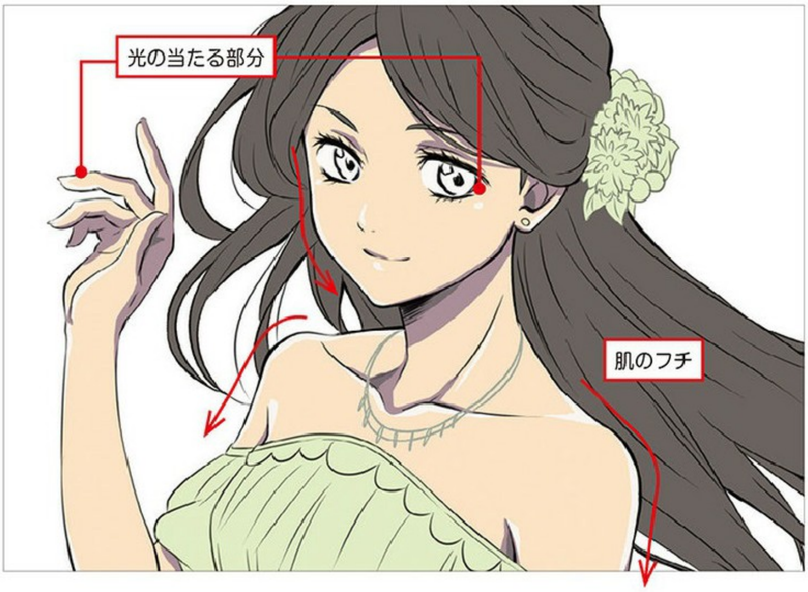


06 ハイライトを入れる

ハイライトを入れます。
真っ白ではなく、少しだけオレンジ色の入った白で、肌のフチや光の当たる場所に入れていきます。
あまり広い範囲に入れすぎると、ゴテゴテの絵になってしまうので、入れすぎないように注意しましょう。



R251
G246
B240
ハイライト

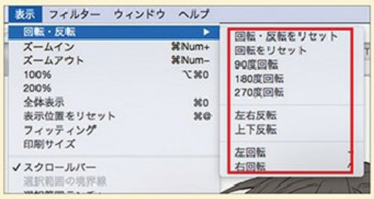


memo 画面表示［回転・反転］

CLIP STUDIO PAINT PROでは、描きやすいように画面の角度を変更することができます。
今回のイラストは人物を斜めに配置したので、線画の作成や人物の塗りは、画面を回転して作業をしています。
また、［反転］は下書きや線画の際に、バランスが崩れていないかをチェックするのに使用しています。

メニューバーから変更する

［表示］→［回転・反転］で、回転と反転の操作ができます。



ナビゲーターパレットで操作する

［ナビゲーターパレット］からも操作することが可能です。



Ⓐスライダーを左右にスライドすることで画面が回転します。
Ⓑ で左に回転、 で右に回転します。
Ⓒ で左右反転、 で上下反転します。

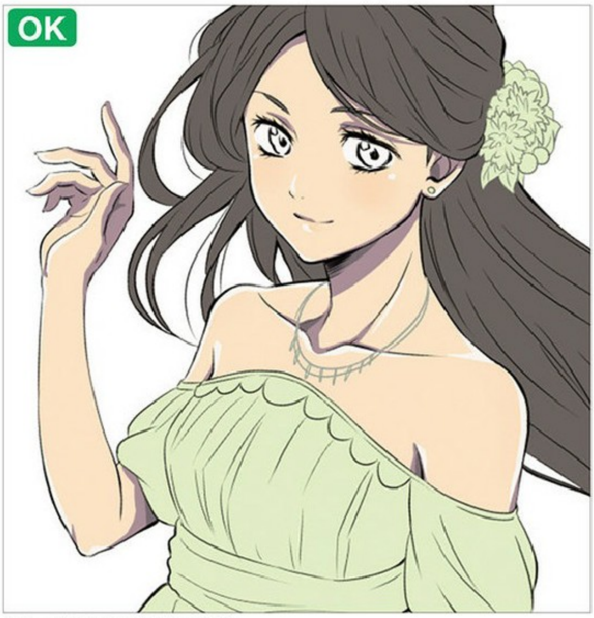
ショートカットで操作する

［-］で左回転、［^］で右回転します。
（Windows、Mac共通）
※反転のショートカットはデフォルトでは設定されていません。

07 肌に赤みを入れる

最後に頬と唇、肩に、[鉛筆] の [薄い鉛筆] で赤みを入れます。新規レイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング] にして塗っていきます。
頬の赤みは微妙な色のコントロールが難しく、赤くしすぎると赤面してる表情に見えてしまい、黄色が強いと顔色が悪く見えてしまうのでレイヤーの [不透明度] を下げて調整します。ここでは「70」程度にしました。
これで肌の塗りは完了です。

赤み



ほんのり入れる程度でOK



赤みが強いので、赤面しているように見えてしまう

COLUMN よく使うブラシの設定

鉛筆 [濃い鉛筆]
影を塗るときに使用します。ぼかしのないエッジの効いたブラシです。
今回は、ほぼこのブラシのみで塗っています。



鉛筆 [薄い鉛筆]
濃度を20〜40くらいで調整して使用します。頬の赤み、宝石の周りの輝きなどで使いました。



ベタ塗りには [塗りつぶし] を使用しています。

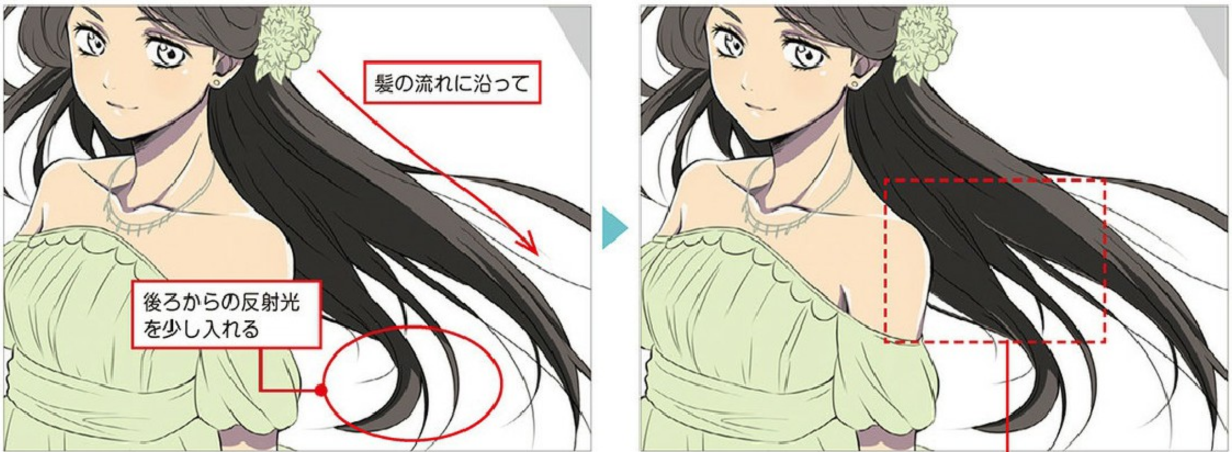
髪

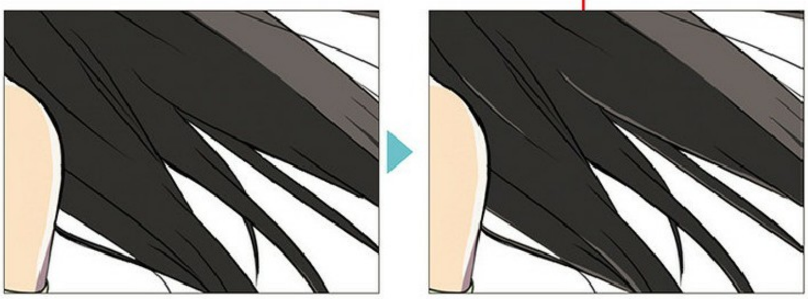
髪の流れに沿って細かく影を入れます。影の中に明るい色を入れることで立体感を表現しています。



01 影を入れる

髪は特に塗りで印象が大きく変わるので、丁寧に塗っていきます。今回は少し細かく影を入れ、顔周りに目線がいくようにしました。
髪も肌と同様に、2段階で影入れをします。
「1影」「2影」「ハイライト」と工程ごとに新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] にして入れていきます。
まずは、ざっくりと後ろ髪の流れに沿って1影を入れます。





1影の中に少しだけベースの色を入れて、明るい部分を作ると、立体感が出ます。



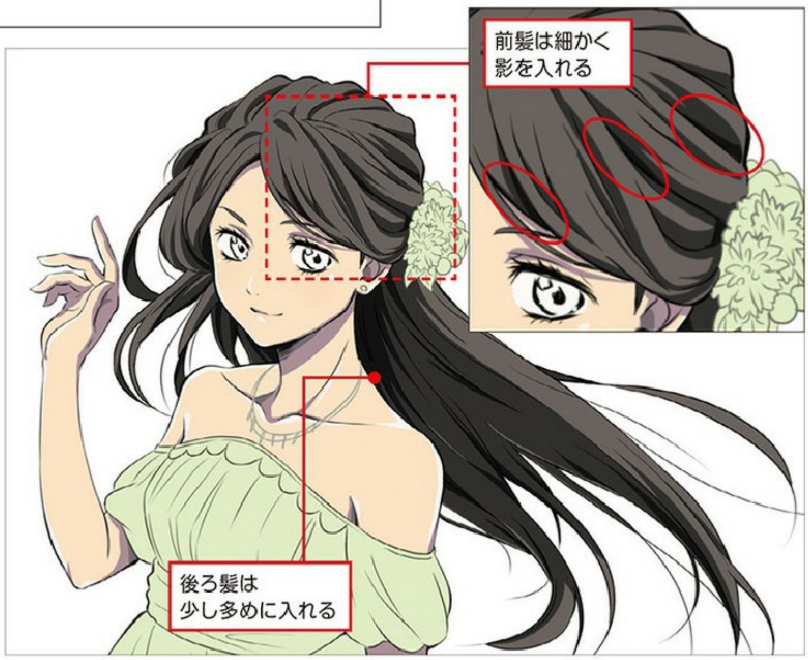
前髪にも髪の流れに沿って1影を入れます。線画に沿って入れるようなイメージでしっかりと髪の凹凸を意識して細かく描いていきます。



02 影を重ねる

新規でレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] にして2影を入れていきます。首の後ろの影になる部分を中心に入れます。
ロングヘアーで髪の面積が大きいので、気持ち多めに影を入れると、単調にならずきれいに仕上がります。

R20
G20
B20
2影



03 ハイライトを入れる

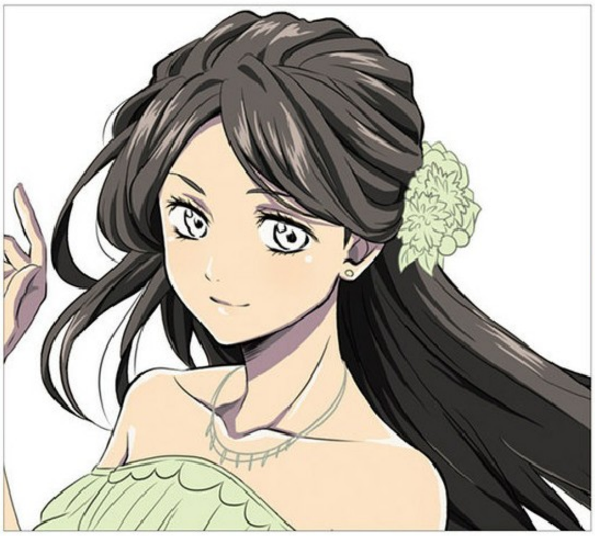
ハイライトを入れていきます。
髪の流れに沿って光の当たる場所に入れるのがポイントです。しっかりと頭の形を意識しましょう。
髪のサラサラな雰囲気を出したかったので、ブラシサイズを小さくして、細かく描いています。

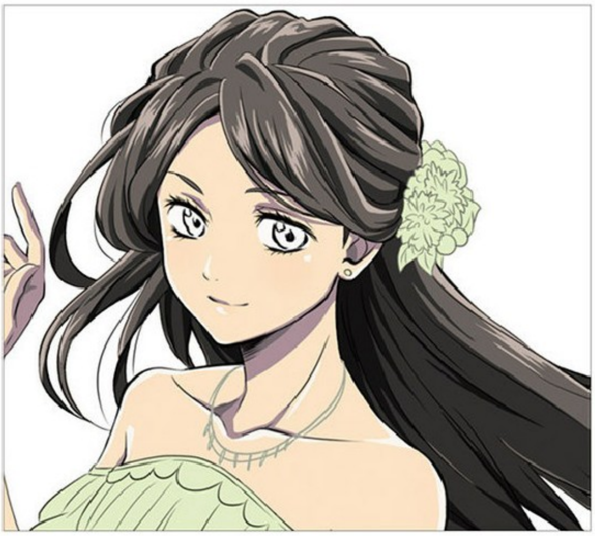
R186
G169
B161
ハイライト



04 ハイライトの追加

少し物足りない印象だったので、最後に髪のフチにハイライトを追加しました。
実際にこのようなハイライトはつかないときでも、ディテールを足す目的で入れています。





COLUMN 髪飾りの塗り方

髪飾りを塗っていきます。
下塗りでは、テーマカラーの緑で統一していましたが、差し色として赤系の色に変更しました。
レイヤー構成は、肌などと同様に、影とハイライトごとに新規でレイヤーを［下のレイヤーでクリッピング］にして塗り重ねています。

1 ベースの色を［塗りつぶし］で塗ります。

2 ざっくり影を入れます。顔よりも目立たないように、あまり細かくならないようにしています。

3 髪飾りは小さいので、今回は2段階目の影は入れずに、最後に少しハイライトを入れて完了です。



R217
G157
B207
ベース



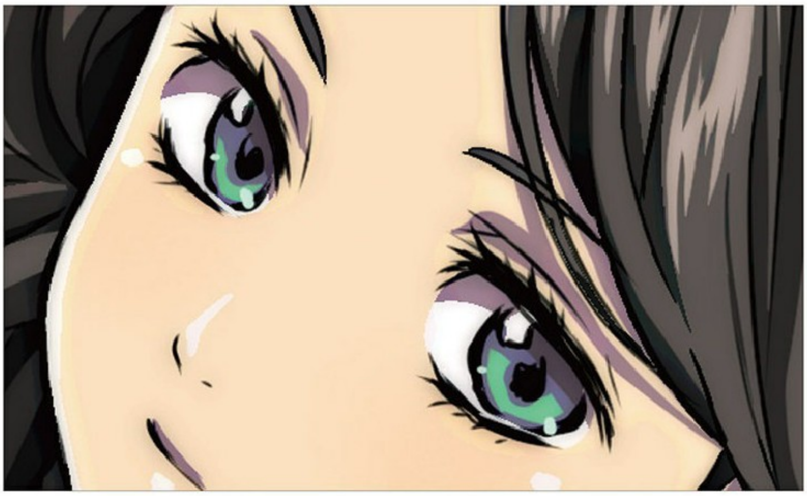
R143
G107
B131
影



R240
G174
B203
ハイライト

瞳

瞳はあまり描き込まず、影をさっと描く程度です。



01 白目を塗る

白目に影を入れます。
黒目は、今回のテーマに合わせて緑色で塗りました。
白目と黒目でレイヤーは分けておきます。



02 黒目を塗る

瞳も肌などと同様に、2段階で影を入れます。

1. 瞳孔の周りと黒目のフチに1影を入れます。
2. 黒目の上半分に1影を入れます。
3. 白目の影のラインに合わせて、2影を入れます。
4. 最後に、線画の上に新規レイヤーを作成し、ハイライトを入れたら瞳は完成です。





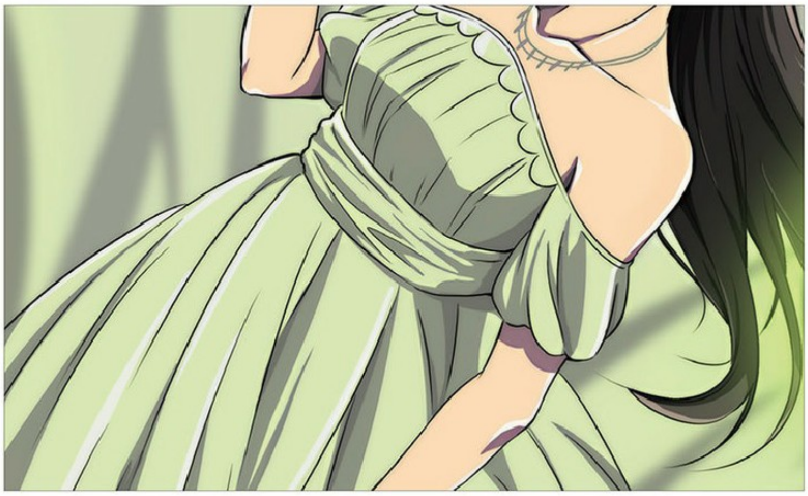






服

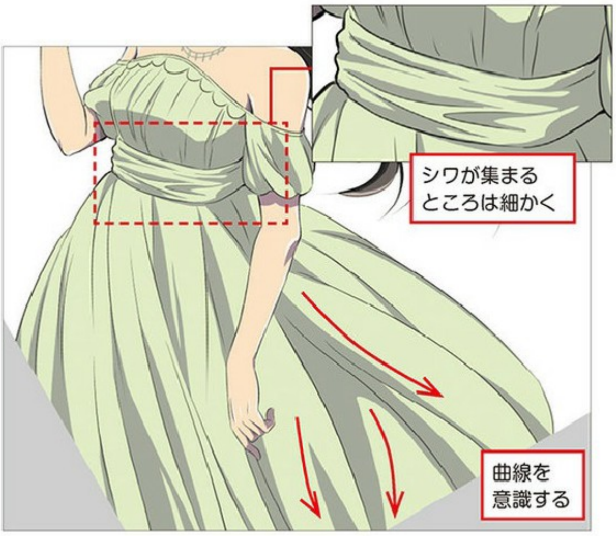
服は質感をしっかりと意識します。今回は柔らかい布なので、影も曲線的に入れています。



01 影を入れる

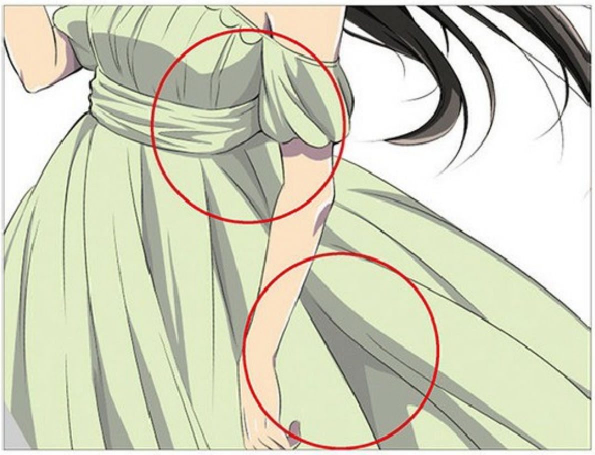
服も肌と同様に、2段階で影入れをします。
「1影」「2影」「ハイライト」と工程ごとに新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] にして入れていきます。
ふんわりとしたドレスなので、「やわらかさ」を意識して影を入れます。直線的ではなく、曲線的に考えるとよいでしょう。意識するだけでも少し仕上がりが違うと思います。意外と気持ちが大切です！
腰の部分のような、シワが集まる場所は細かく影を入れます。

ベース	1影	2影	ハイライト
R226	R156	R131	R240
G239	G161	G133	G242
B193	B146	B125	B235



02 影を重ねる

2影を入れます。
あまりたくさん入れずに、腕の影になる部分や、スカートの大きなふくらみ部分など、アクセントとして入れるイメージです。



03 ハイライトを入れる

最後にハイライトを入れます。
服にハイライトを入れる人は少ないかもしれませんが、多少嘘でもディテールアップのために入れると、イラストのメリハリにもなり、完成度が上がります。



COLUMN 一般的なアニメの塗り

一般的なアニメの塗りをそのまま真似してみた例が下の左図になります（最近のアニメは線が多く、グラデーションなど幅広い塗りも増えているので、あくまで一例です）。
おかしくはないのですが、1枚絵としては物足りない感じがします。
アニメは動かすことを考えて、ある程度省略をしているので、1枚絵として見ると、水彩塗りや厚塗りと比べてあっさりした印象を受けることが多いです。
もちろんこのままでも問題ないと思いますが、さらによくするため、影を細かめに入れてディテールをアップしたり、影色を大幅に変えたりしてみることをオススメします。
アニメのキービジュアルは、本編よりディテールをアップして描かれることが多いため、よい参考になるのではないかと思います。



アニメの塗り再現



1枚絵のアニメ塗り

宝石

一見難しそうな宝石ですが、影とハイライトのコントラストを見せることで、キラキラ感を表現します。



01 アタリを描く

まずアタリを描いて、宝石の形を決めてから塗り進めていきます。
新規レイヤーに、ざっくりとアタリを描きます。

- ベース：R96 G172 B57
- 1影：R53 G122 B30
- 2影：R60 G89 B50
- 3影：R27 G55 B21
- ハイライト1：R210 G236 B90
- ハイライト2：R246 G255 B202



02 影とハイライトを入れる

今回宝石は、影を3段階、ハイライトを2段階で塗っていきます。色ごとに新規レイヤーを作成し、描き込んでいます。

1 光源を意識してアタリを参考にしながら、右側と下側を中心に1影を入れます。明るい部分にも少し影を入れることで立体感が出ます。

2 基本は1影の上に2影を入れますが、ベース色の上に入れ、コントラストが強い部分を作ります。ここが宝石の輝きを強くさせる部分になります。

3 3影を入れます。宝石の中心部分など、メリハリをつけたい部分に入れます。後でアタリは消してしまうので、宝石の形を表現する役割もあります。

4 ハイライト1を入れます。影とは逆に、上半分を中心に入れます。3影の上に乗せ、コントラストをつける部分も作ります。





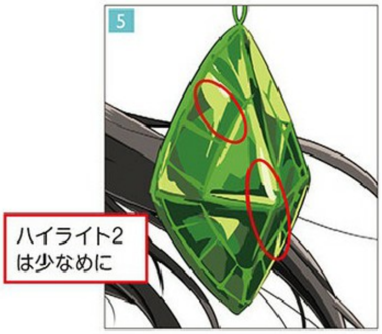




5 ハイライト2は全体のバランスを見て、少し入れる程度にします。

6 5 のハイライト2と同じ色で、少し大きめに入れ、レイヤーの［不透明度］を「70」程度にしました。これで宝石の透明感を表現します。

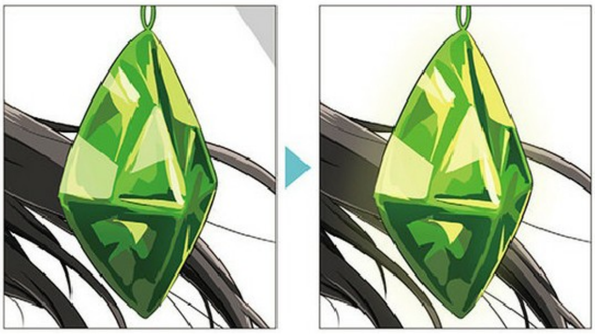
7 アタリを消して全体のバランスを確認します。







03 効果をつける



最後に宝石のキラキラ感をより強調するために、効果をつけます。

新規レイヤーを［下のレイヤーでクリッピング］にして合成モードを［オーバーレイ］にします。［エアブラシ］などのぼかしのブラシで明るめの緑色を塗り［不透明度］を「40」程度にして調整します。

さらに新規レイヤーを作成し、今度は宝石から少しはみ出すイメージで、明るめの緑色で塗ります。合成モードを［覆い焼き（発光）］にして光っている効果を追加します。色が濃いときは［不透明度］を調整してください。ここでは「20」にしました。

04 他の宝石を塗る

他の小さい宝石も同様に塗ります。



COLUMN 輝きの表現

宝石はさまざまな方向からの光を反射して、キラキラと輝いています。なので、影とハイライトを5～6段階入れて、そのキラキラを表現していきます。

肌などでは1影と2影は、近い色を選んでいましたが、宝石の塗りでは色の差を大きくするのがポイントです。

色が近すぎるとぼんやりととした印象になってしまうので、少し色が違いすぎたかな…？　と思うくらいで塗ると宝石のキラキラ感がより表現できます。



色の差が大きいのでキラキラ感が強く出ている



色の差が小さい例
全体がぼんやりしている

Technic

Glow

グロー効果

アニメでも見られる、物体が発光したように光り輝いて見える効果を「グロー効果」と呼びます。
今回はあまり光を強くせずに、全体の色味やコントラストを強めるためにこの効果を使用しています。

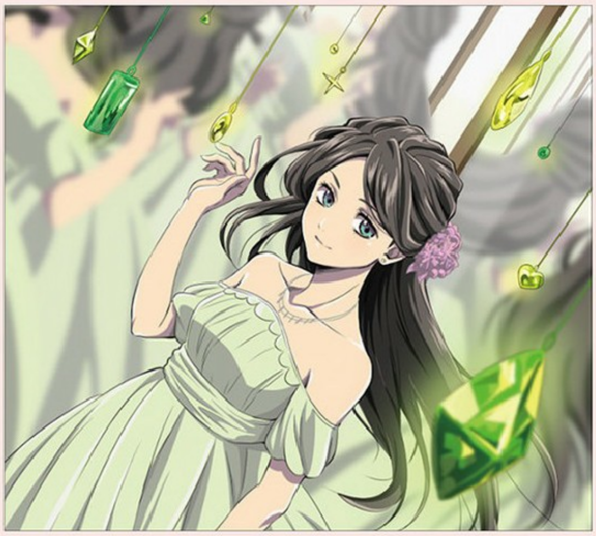
ぼかしとレイヤーの合成モードの組み合わせで肌の色を明るく光を入れた表現にする他、明暗のコントラストやぼかしの効果でやわらかい印象に仕上げます。
今回のイラストでは背景はぼかしてしまうので、線画を描かずにざっくりとした塗りだけにとどめています。


効果前


効果後

01 背景と前景をぼかす

まずは、グロー効果の前に背景と手前の宝石をぼかしていきます。これはカメラの「ボケ」の効果を表現した手法です。「ボケ」についてはp.174で解説しています。
背景と手前の宝石でそれぞれレイヤーを統合し［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかしをかけます。
背景は「50」手前の宝石は「25」程度にしています。ピントの合っている人物からの距離を考えてぼかしの値を変えるとよいでしょう。



02 レイヤーを重ねる

グロー効果をかけたいレイヤーをすべて統合します。今回は、背景もふくめすべてに効果をかけるので、全レイヤーを結合します。
人物だけにかけたいときは、人物のレイヤーのみを統合します。
統合したレイヤーを2枚複製し、［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を使い、［ぼかす範囲］を「20」程度にします。

❶ 1枚目のレイヤーの合成モードを［比較（暗）］に変更し［不透明度］を「30」にします。
❷ 2枚目のレイヤーの合成モードを［焼き込み（リニア）］に変更し［不透明度］を「15」にします。


元


複製1枚目を［比較（暗）］モードにする


複製2枚目を［焼き込み（リニア）］モードにする

03 シャープをかける

最後に［フィルター］→［シャープ］→［アンシャープマスク］を使用し、［半径］を「50」、［強さ］を「25」、［閾値］を「30」にして効果をかけます。
あまり変わらないように見えますが、少しだけシャープな印象になるので、仕上げに使用します。





COLUMN 肌を明るくする

肌を明るくしたいというときは 02 のぼかしをもう少し大きめに設定し、［編集］→［色調補正］→［明るさ・コントラスト］で色味を調整します。
レイヤーの合成モードを［スクリーン］にして重ね合わせ、［不透明度］を調整すると、肌がふんわりと明るい印象になります。その他の合成モードでもまた違った効果が得られるので、自分の絵柄やシーンに合わせて、さまざまな方法を試してみてください。



ブラシ塗り

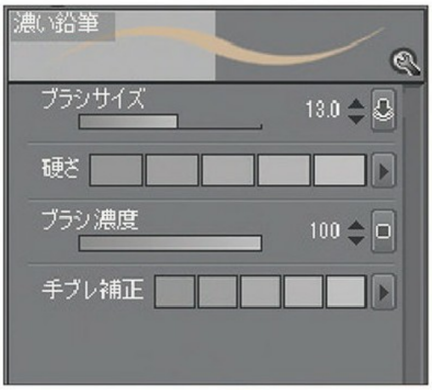
Brush

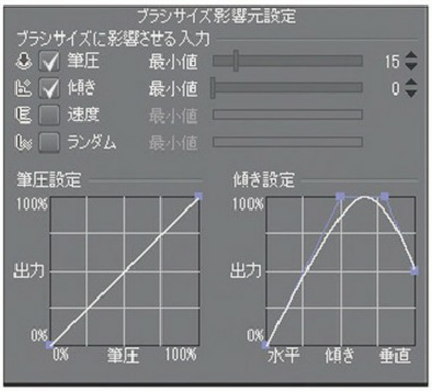
影の境目にぼかしを使ったり、グラデーションなどを活用し、ブラシで描いたようなやわらかいタッチを表現する塗り方です。
レイヤーを使って色を重ねていく方法が主流なので、後からの修正も楽に行えます。
ぼかしを使っているので全体的にやわらかい印象の仕上がりになります。ハイライトを使いツヤ感を出す塗り方も相性がよいです。

線画 LINE DRAWING



線画は［鉛筆］の［濃い鉛筆］を使います。ブラシサイズは「13.0」程度にして描いていきます。





東雲ハル
フリーランスのイラストレーター。
主にソーシャルゲームのイラストを手掛け、『東方絵技帖』（玄光社）でもイラストのテクニックを披露している。インターネットを中心に活動をし『コミックマーケット』などのイベントにも参加している。

COMMENT
メイキングのお仕事は数年前以来だったので、より濃い内容にできるか自分との戦いでした。細かい塗りのこだわりや効果のつけ方など上達したところを出せていたら幸いです。

WEB ー
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=476762
Twitter https://twitter.com/shinonome_haru
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD


ABC

肌

肌は、濃い影を入れると表情が暗くなってしまいます。そういうところには薄くブラシをかけてみたり影ではなくハイライトを乗っけてみたりして、上手く立体感を出すのがコツです。



01 下塗りをする

ラフを描く段階で全体のバランスを見ながら、色味を決めています。線画に下塗りをするときはそのラフの色味にしたがっています。
パーツごとにレイヤー分けをしておきましょう。
背景と人物でレイヤーフォルダーを分けておくとレイヤーの管理が楽になります。



ラフ



下塗り

02 肌の立体感を表現する

[エアブラシ] の [柔らか] で肌にうっすらと立体感をつけます。まずは「立体感」の色で、顔周りや顔の影、服と隣接する部分などを、肌の境目がわかりにくくならないように入れます。
ここで立体感を強くつけると成人向けイラストっぽくなります。



肌	立体感	1影	2影
R255 G240 B215	R251 G223 B195	R247 G202 B168	R235 G172 B140



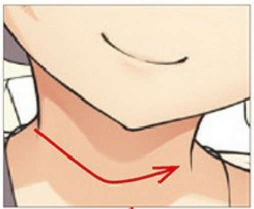
03 影を重ねる

肌のやわらかさを出すために、なめらかな影を意識して色を塗っていきます。
影ごとに新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] (p.117) をして塗ります。

1 [筆] の [油彩] を使い、ぼかしの少ないエッジのある影を入れます (1影)。

2 さらに濃い影を入れます (2影)。髪や首などの落ち影を少しだけ入れました。

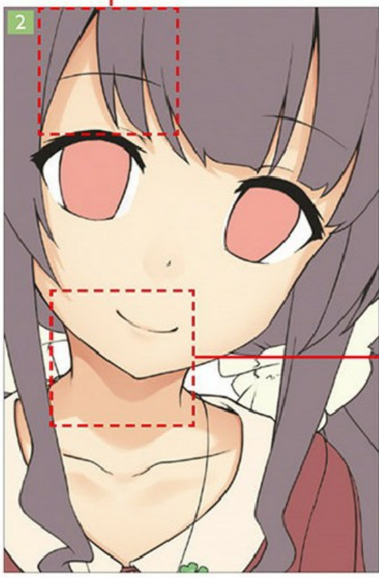
3 頬の赤みを [エアブラシ] の [柔らか] で描きます。ひざ、肩、ひじ、胸などに赤みを入れると艶っぽくなります。やりすぎると虫刺されみたいになってしまうのでほどほどに…。

R253
G209
B185
赤

髪のラインやアゴのラインに沿って、落ち影を入れる







04 ハイライトを入れる

新規レイヤーを作成します。[下のレイヤーでクリッピング] をし、鼻と頬にハイライトを入れます。
唇にもうっすらとハイライトを入れると、女性らしいぷっくりしたつややかな唇になります。

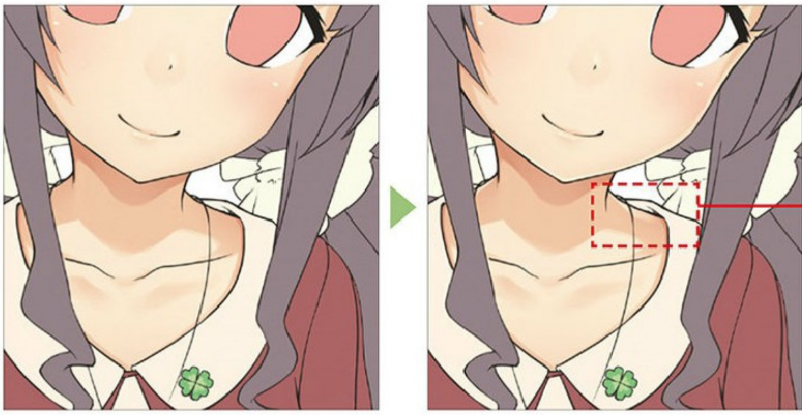
R255
G251
B226
ハイライト





05 反射光を入れる

04 でハイライトを入れたレイヤーに、顔の輪郭に沿って、ハイライトと同じ色で反射光を入れます。反射光はそんなに反射しない場面でも入れておくと艶っぽくなったり立体感が出ます。
入れすぎは別の光源があるように見えて不自然になるので注意しましょう。



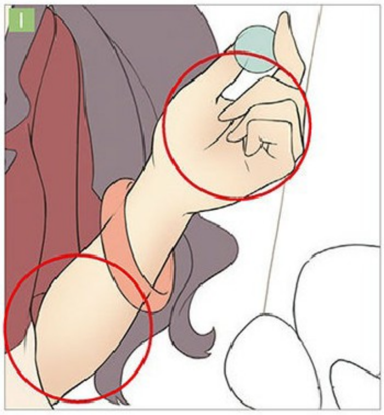


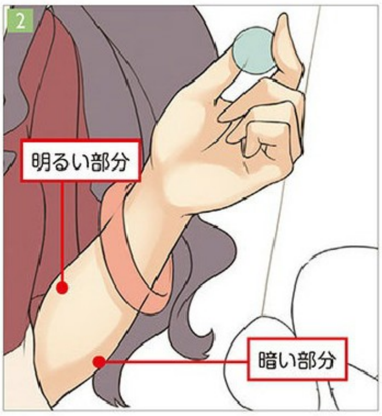
逆光を意識して少しだけ肩のところにも光を入れる
線の縁をなぞるだけではなく、立体を意識して太さを変えるようにする

06 手を塗る

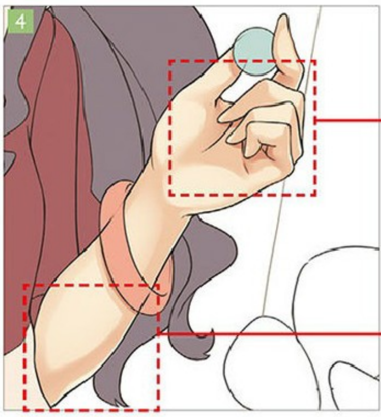
手を塗っていきます。

1 顔と同様に、服や指の影になる部分に立体感を意識した影を軽く入れます。
2 1影を入れます。手のひらの凹凸をしっかりと描き込みます。[消しゴム] の [軟らかめ] でぼかしたりしながら影の中でも明るい部分を作ると立体感が増します。
3 2影を塗ります。指やアクセサリーの落ち影を入れていきます。
4 ハイライトと反射光を入れます。











爪の形にハイライトを入れる

反射光は線に強弱をつけると、より立体感が表現できる
均一な線にならないように注意





07 足を塗る

足はひざの骨の形を意識して塗ると立体感が出ます。窓に腰掛けているので足の反射光は顔や腕のようにハッキリ入れないようにします。
ひざに頬のような赤みを入れてもよいです。
太ももと腕部分は後で透かしの処理をします。ここではスカートで隠れてしまいますが、透かす予定のところは、塗るようにしておきましょう。



08 色トレスをする

最後に線画に色トレスをしたら肌の塗りは完了です。



memo 色トレス

線画の色を周りの色になじませる方法を、通称「色トレス」といいます。色トレスをすることで、イラストの印象がやわらかくなります。
色トレスの方法は p.116 で解説しています。

COLUMN よく使うブラシの設定

筆［油彩］
強弱でさまざまな色とぼかし具合が出せるので大体これと［消しゴム］だけで描いてます。

エアブラシ［柔らか］
［油彩］などのブラシでは表現しにくい、きれいなグラデーションをさせたいときに使います。

消しゴム［軟らかめ］
塗りに使用します。［油彩］などのブラシで描いた後にエッジをぼかすのに使っています。

筆［油彩平筆］
主に背景で使用します。筆のタッチを残したいときや、ぼかさないものを描くときに使っています。









主線は、鉛筆［濃い鉛筆］や消しゴム［硬め］など使用しています。

服

シワの入る量やぼかし具合、コントラストを質感にあわせて表現します。やわらかい素材ならぼかしを多めに、てかてかした素材ならエッジのある影や白に近いハイライトを入れるなど、質感にあわせて塗ります。



01 下塗りを補正する

下塗りの服の色が明るすぎたので［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を使って、下塗りの色を調整します。レイヤーの［透明ピクセルをロック］(p.117) を使って好みの色に塗り変えてもよいでしょう。



02 カーディガンを塗る

服は、基本的には肌の塗りと一緒で、影色とハイライトそれぞれ新規レイヤーを作成して塗ります。［エアブラシ］でぼかしを入れ、1影、2影、反射光の順に塗っていきます。

1 服の重なった部分を中心に、ぼかしで少し濃い色を入れ立体感を出します。
※画像はわかりやすいように濃いめにしていますが、塗るときはうっすらでOKです。



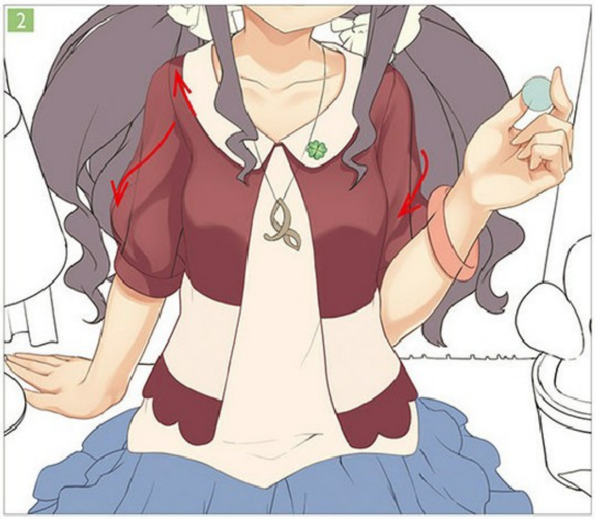


2 1影を入れます。ワキや服のシワから影を塗るとそれらしく見えます。

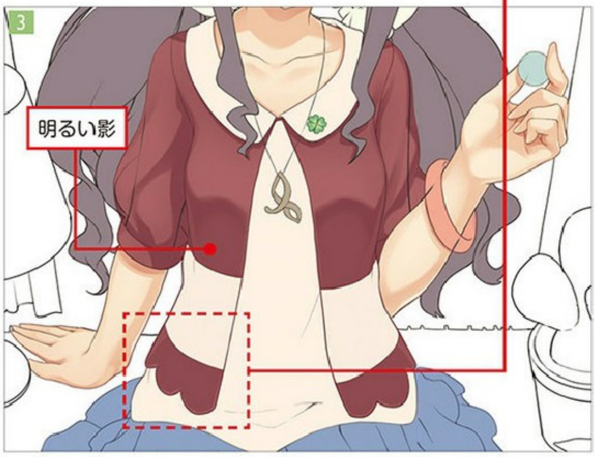
3 1影に明暗をつけます。影の中に明るい部分を作ることで立体感をつけます。このとき服の縁に少し明るい色を入れることで、服の厚みが表現できます。

4 2影を入れます。ワキや服の影になる部分などに濃い影を入れます。











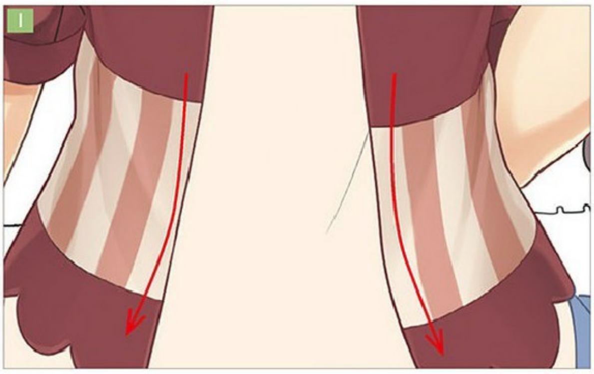
03 模様を描く

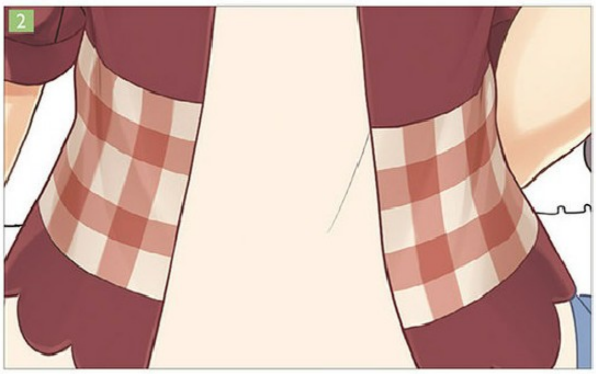
カーディガンのチェック模様を描きます。ベース部分は、他と同様にぼかし、1影、2影の順に影を入れます。模様は、「縦」「横」「細いライン」ごとに合成モードを［乗算］にしたレイヤーに描き込みます。

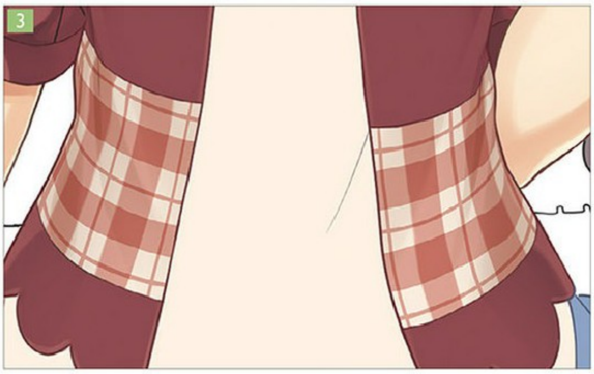
1 チェック模様の縦線は腰のラインを意識し、末広がりをイメージして描きます。

2 チェック模様の横線はなるべく等間隔になるようにしますが、厳密ではなく感覚でOKです。

3 縦と横の間を埋めるように描き込みます。

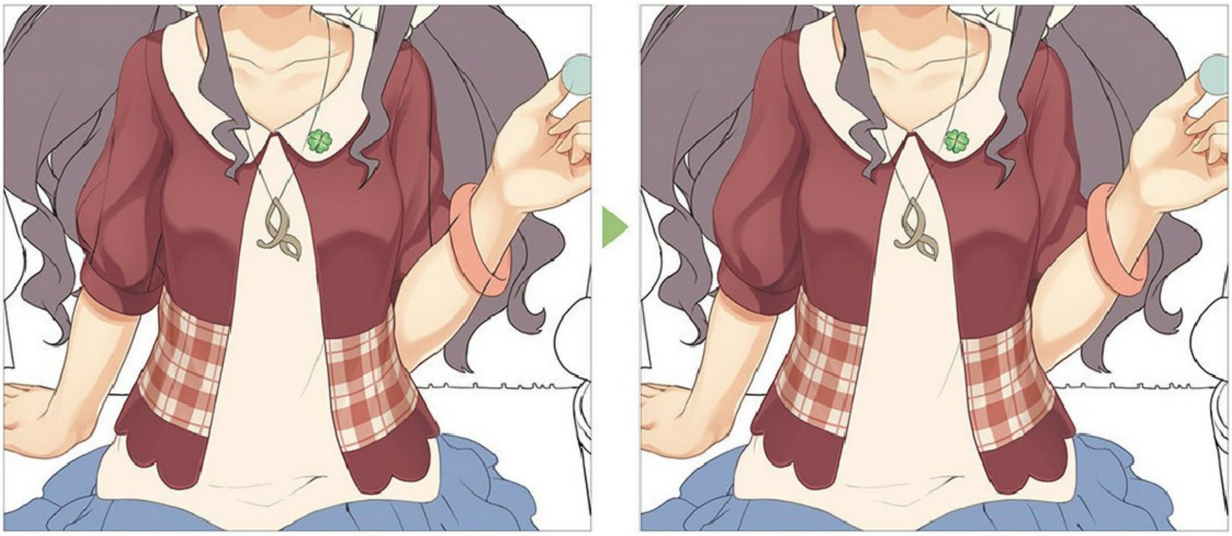






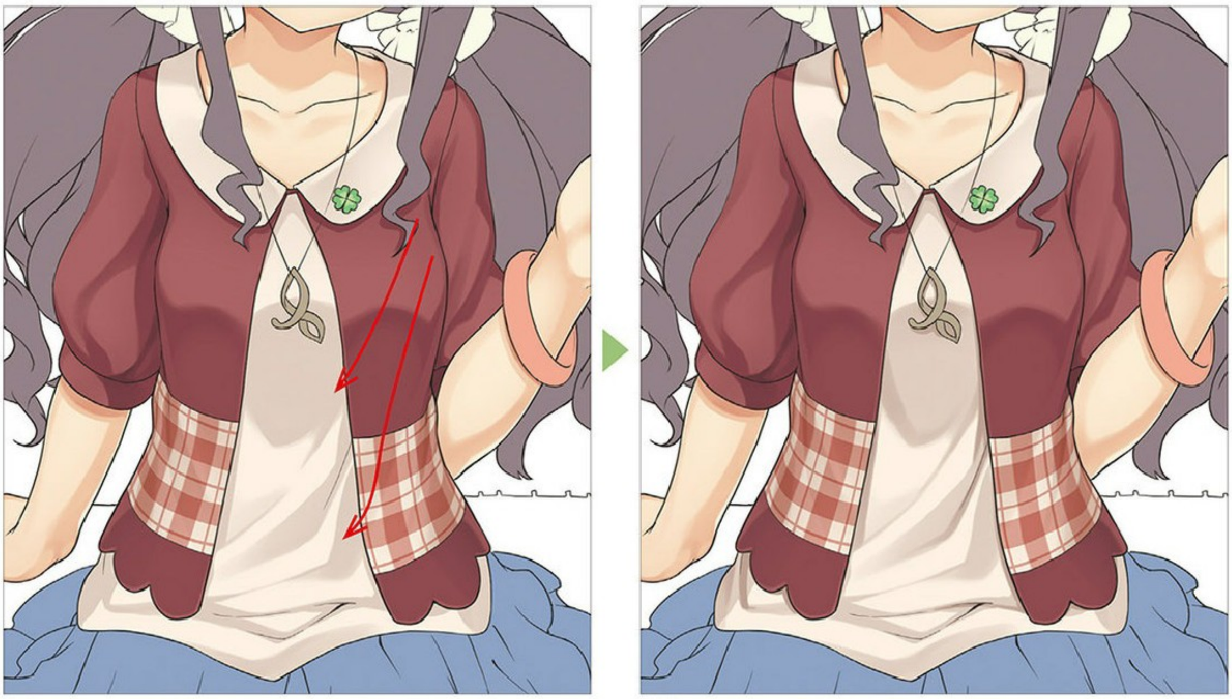
04 カーディガン完成

袖部分の腕の線画を消すと、袖が透けていないカーディガンの塗りは完了です。
透けている袖の描き方はp.42で解説します。



05 シャツを塗る

シャツも同じ手順で塗ります。
カーディガンと同様に、ワキからシワが伸びているイメージで影を入れます。



1影　　2影



ベース	1影	2影
R252 G240 B225	R226 G207 B193	R211 G166 B171

06 スカートを塗る

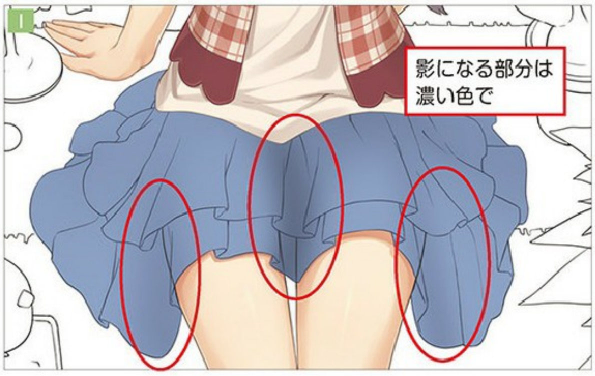
スカートはひだに沿って影を入れます。

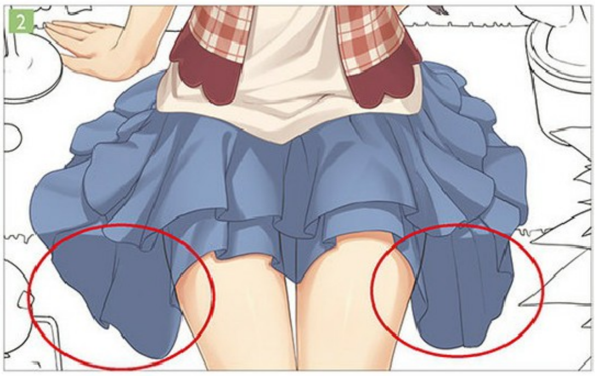
1 スカートのひだに合わせて［エアブラシ］でぼかしの影を入れます。このとき、足の間などの影になる部分は少し濃いめに色を乗せます。

2 ひだに合わせて、1影を入れます。出窓に腰掛けて光の当たらない部分にも影を入れます。

3 2影を入れます。腰掛けて光の当たらない部分は少し濃いめに影を入れます。



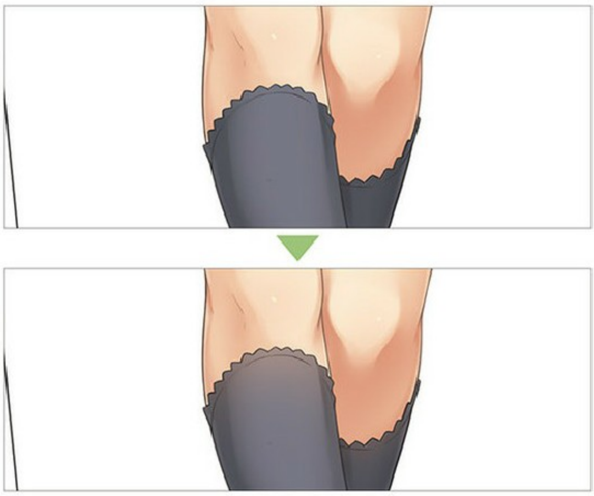






07 ソックスを塗る

同様にソックスも塗ります。塗り終わったら、ソックスの上にうっすら少し赤めの肌色をぼかして乗せます。肌の明るさを強調させたいときや、肌と服をなじませたいときなどに使います。
赤みを入れすぎると、透けてるように見えてしまうので、質感が変わらない程度にしましょう。
最後に線画の色トレスをしたら服の塗りは完了です。





髪

髪の房を描くことに集中しすぎると、頭の立体感が出せてないということもあります。引いて見たときに明るくする部分の形は崩れてないかをしっかり確認しながら描き進めます。



01 ぼかしながら軽く立体感をつける

「立体感」の色で奥側や髪の裏側あたりを［エアブラシ］を使って色を入れます。ぼかすことで軽く立体感をつけます。
毛先や、シュシュなどで髪が集まっている毛束部分の色を濃くするイメージです。画像はわかりやすいように濃いめにしていますが、塗るときはうっすらでOKです。
影ごとにレイヤーを作成し塗り進めていきます。

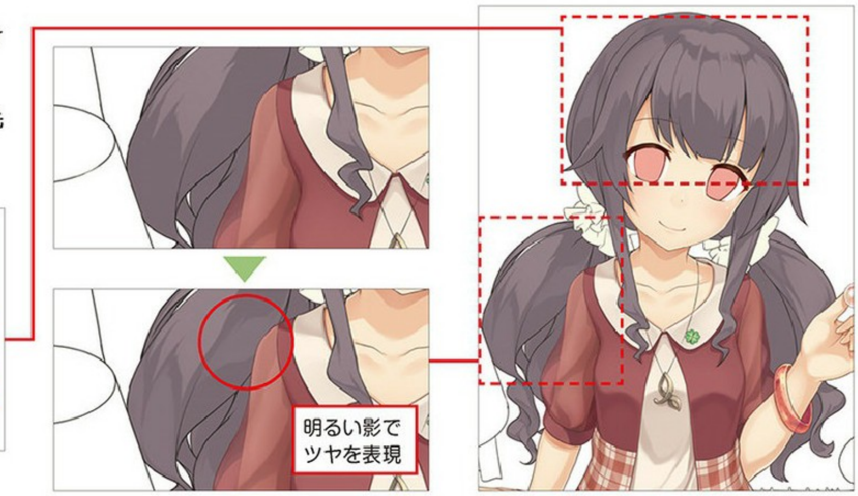




02 1影を入れる

1影を入れ、影の中に明暗をつけます。
影の中に明るい影を入れ、髪の毛のツヤを表現します。


つむじや毛束から流れるように塗る



03 顔周りに肌色を入れる

顔の周りの髪に、[エアブラシ] で肌色をうっすらと入れます。
前髪が透けて、肌が見える表現の他に、肌の明るさを強調することができます。



04 2影を入れる

落ち影や暗いところに2影を入れます。
2影の中に反射光として青みがかった色を入れます。そうすることで奥行きが出ます。





05 ハイライトを入れる

ハイライトを入れていきます。1影と1影の間にハイライトを入れます。高さがバラバラにならないようにハイライトを入れる位置を決めます。ハイライトの入り方がバラバラだとツヤがわかりにくくなり、頭の形が変に見えてしまうので、気をつけましょう。





06 影のフチを濃くする

目の錯覚で色の境目は彩度が高く見えたり、色が濃く見えます。影のフチを濃くすることでそれを意図的に表現し、境目をわかりやすくしてます。

エッジを出したい影や目立たせたいところで使うと効果的です。



07 立体感を追加する

立体感が弱かったので、立体感を追加します。
[エアブラシ] などのぼかしのブラシを使って、髪全体に黒で色を乗せます。
奥側や毛先、毛束部分などを中心に色を乗せるとそれらしくなります。黒を乗せたレイヤーの合成モードを[ソフトライト] にしてなじませます。
この方法だと、後から立体感を追加することもできるので覚えておくと便利です。



合成モードを変える前



08 ハイライトを調整する

最後にハイライトを周りとなじませます。
[エアブラシ] を使って、明るい黄色でハイライト部分に色を乗せます。
ベース色との境目をなじませるイメージです。色を乗せたレイヤーは合成モードを [ソフトライト] にします。



09 髪完成

肌や服と同様に、髪の線画も色トレスをして髪の塗りは完了です。







COLUMN シュシュの塗り方

アクセサリーのシュシュを塗っていきます。

1 ベースの色を塗ります。

2 影になる部分にぼかしで色を乗せます。

3 1影を入れます。シワ部分に影を入れるイメージです。

4 2影を入れて完成です。









瞳

瞳孔や目の縁の影は顔の向きにあった方法で塗るようにします。キャラがメインで大きめの絵のときは、ハイライトや効果をいつもより複雑に入れてキラキラさせるように塗ると印象的な瞳になります。



01 白目の影を塗る

白目に影を入れていきます。

1 白目の上側に［エアブラシ］で色をぼかしながら入れます。

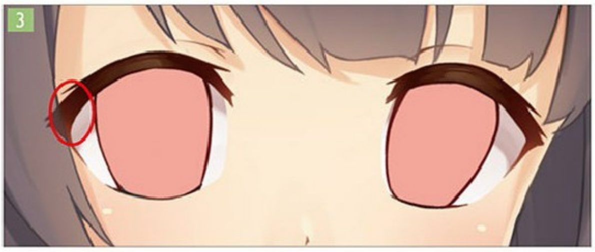
2 影を入れます。

3 上側を影より少し明るい色でぼかします。

R203
G166
B164
影







02 黒目のベースを塗る

R145 G75 B79 上部ぼかし

R173 G84 B85 影

R147 G60 B74 深みの色

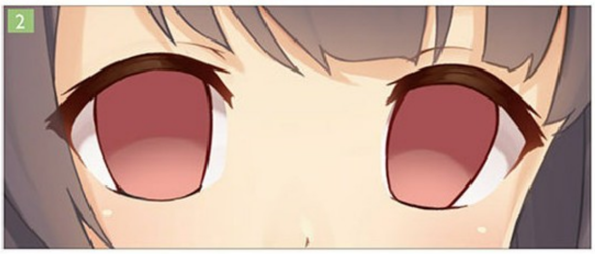
R255 G197 B170 下部ハイライト

白目が終わったら、黒目の色を塗っていきます。

1 白目と同じように［エアブラシ］で上側をぼかしながら色を塗ります。

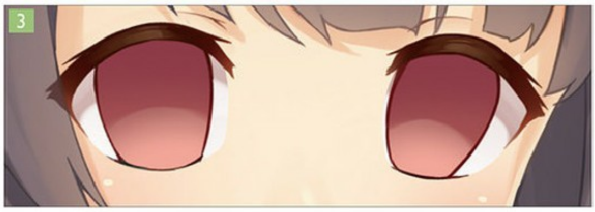
2 上まぶたの湾曲に合わせるイメージで影を入れます。





3 2で入れた影に［エアブラシ］でグラデーションになるように色を塗り、瞳の色に深みを足します。

4 下側に軽くハイライトを入れます。
同じ色の明暗だけだとくすんでしまうので少し黄色よりの色でハイライトを入れるときれいな印象になります。







03 瞳孔を描き込む

瞳孔と瞳のフチを入れていきます。瞳の印象を決める大事な作業です。
瞳の中心に瞳孔を描き、同じ色で瞳のフチと虹彩も描き込みます。瞳孔の下側は少し明るい色を入れてグラデーションにします。



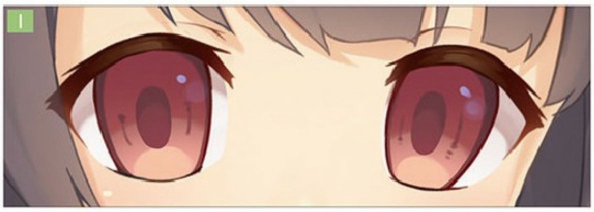
04 ハイライトを入れる

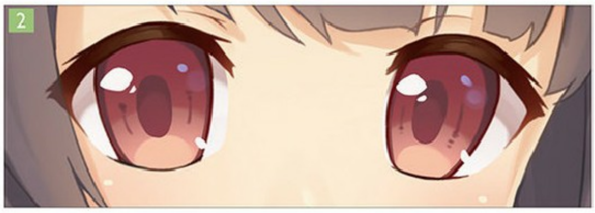
ハイライトを入れていきます。

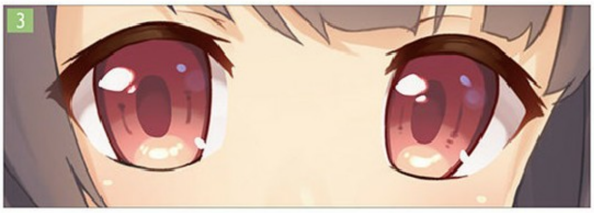
1 レイヤーの合成モードを［ハードライト］にして色のついたハイライトを小さく入れます。

2 線画の上に新規レイヤーを作成し、白いハイライトを入れます。

3 ［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーに 2 で描いたハイライトの周りをぼかすように色を乗せます。下側にもハイライトを入れます。瞳孔と同じ色で塗っていますが、真っ白にならないように色味に気をつけましょう。



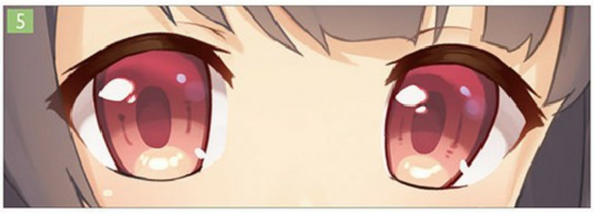




4 黒目の明るい部分にさらにキラキラを追加します。影のラインに合わせるようにうっすらと瞳孔の色を塗り、［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーで下側を光らせます。

5 黒目の上側も 4 と同じように色を塗り［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーで光らせます。瞳の塗りは明暗だけでなく色味も変えてキラキラした感じにするのがコツです。





透明

シースルーのような、透明感のある素材の塗り方を解説していきます。
ここでは、袖、スカート、ブレスレットを解説します。



01 袖の透け感を描く

腕の透けた部分を描いていきます。袖の布は他と違うので、てらっとして見えるように、[スクリーン]モードのレイヤーでハイライトを入れます。

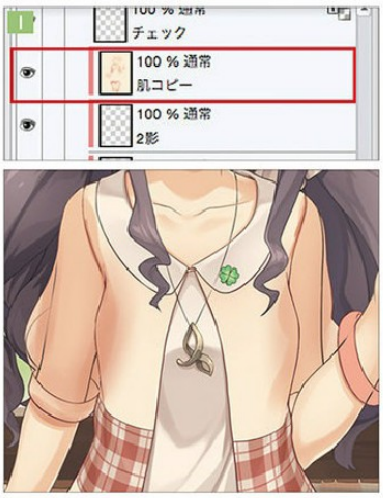
1 まず、肌のレイヤーを複製して統合します。統合したレイヤーを袖のレイヤーの上に配置し[下のレイヤーでクリッピング]にします。

2 透かしたい腕部分のみ[レイヤーマスク](p.64)を作成します。透けた印象を出すために、レイヤーの[不透明度]を「30%」にしました。

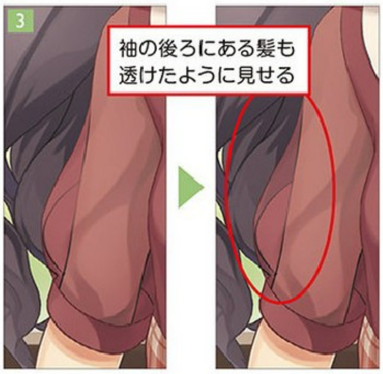
3 肌と同じように髪部分も、レイヤーを複製、統合して透過させます。

4 立体感が足りないときは、別レイヤーに[エアブラシ]で色を乗せ、合成モードを[乗算]にして立体感を追加します。

5 合成モードを[スクリーン]にして、白でうっすらハイライトを入れます。色トレスをしたら袖は完成です。

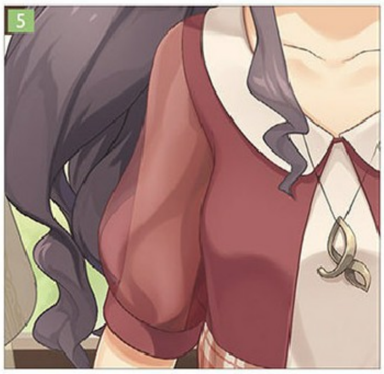






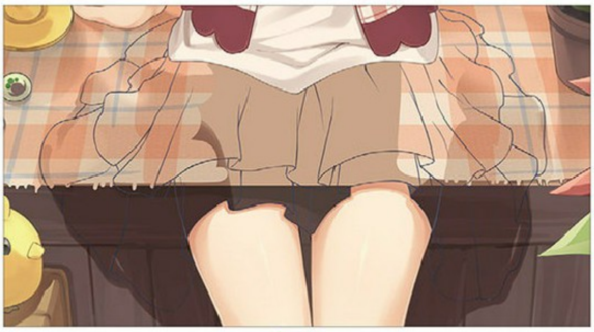


乗算レイヤーのみ表示



02 スカートの透け感を描く

スカートは背景が透けるので、背景のレイヤーを複製して統合します。
手順は袖と同じです。必要な部分（ここではスカートの2段目）を［レイヤーマスク］にして不透明度を調整します。布の重なる部分は透けにくくなるので、マスクに消しゴムをかけて透けないようにします。
背景を透過させないと、透け感がきれいに表現できず、かなり厚手の布地になってしまいます。





memo **レイヤーの不透明度**

色味が濃いときや、下のレイヤーを透かすときなどにレイヤーの［不透明度］のスライダーで調整します。





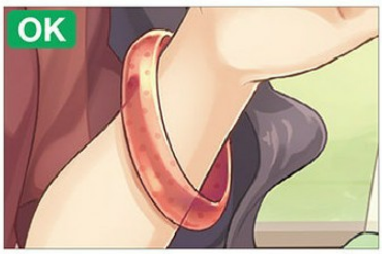


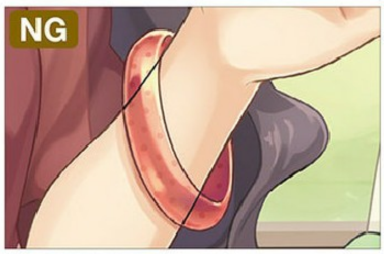
03 小物の透け感を描く

ブレスレットとビー玉を塗っていきます。硬めのプラスチックやガラスのような素材をイメージして塗っていきます。ぼかしは使わずに［筆］の［油彩］を使って模様を描き込みます。
光の描き込みも、エッジの効いた線で塗ると硬いものの質感が表現できます。［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーで光を強めにして、より質感が出るようにしています。細かいところの線画トレスを忘れないようにしましょう。
光ってる部分は光が反射して下の線画が透けないので、消してしまいます。









線画がハッキリしすぎている

Technic Backlight
逆光

逆光は人物の後ろ側に強い光源がある状態です。
夏の強い日差しや、真っ赤な夕日を背にしたシチュエーションなど、さまざまなシーンで活用でき、通常の光源とはまた違った雰囲気のイラストになります。
ここでは「ブラシ塗り」のイラストで使用した逆光の方法を紹介していきます。



室内の明かり



逆光

01 明暗をつける

人物を塗ったレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。[エアブラシ]などのやわらかいブラシで、逆光に見えるように明暗をつけていき、レイヤーを[ソフトライト]モードにしてなじませます。
肌などはあまり暗くなりすぎないようにしましょう。





[通常] モード



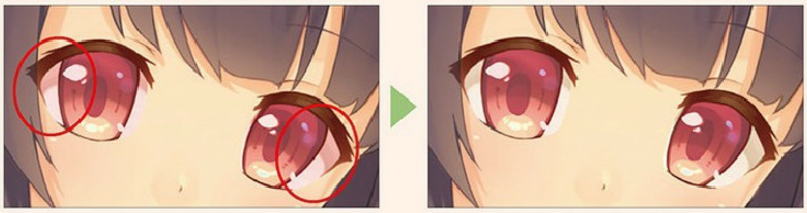
[ソフトライト] モード

人物全体を［色調補正レイヤー］で暗くします。
まずは、人物全体の選択範囲をとります。次に［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［色相・彩度・明度］を選び全体を暗くしますA。
選択範囲をとった状態で［色調補正レイヤー］を作成すると、選択した範囲が［レイヤーマスク］になります。

全体が暗くなりすぎてしまったので、さらに［色調補正レイヤー］の［色相・彩度・明度］を使って［レイヤーマスク］で肌の部分だけを少し明るくしましたB。
色調補正レイヤーを使うことで、後から色の修正が容易になります。



白目の彩度が高くなりすぎたので、白目の部分を選択し［色調補正レイヤー］で彩度を落としました。



02 髪の色味を調整する

髪の色味を調整していきます。髪全体に赤みの色を置き、レイヤーの合成モードを［ソフトライト］にします。
色味が強いときはレイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは「15%」くらいまで落としました。



赤みの色


［通常］モード　［ソフトライト］モード

赤が強くなると夕方っぽくなってしまうので、光の当たりが強く明るくなる人物のフチは、水色を少し入れます。
影と同様にレイヤーの合成モードは［ソフトライト］で、［不透明度］を「20」程度にしました。


R143
G229
B232
水色


［通常］モード


［ソフトライト］モード

右図は髪色を変える前との比較です。逆光の光で人物の周りが明るくなっている表現が追加されました。



03 コントラストを強める

逆光は、明るい部分と影になる部分のコントラストが重要なので［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーで光の強い部分を作ります。
季節によって日差しの強さは異なります。
明暗を強めにして、日差しの強さを表現すると夏っぽい逆光が表現できます。
キャラをメインにしているイラストでは、やりすぎてキャラが見えないということのないように注意しましょう。
今回のイラストでは季節感が出ないように、やや抑えめにしています。



04 背景の調整

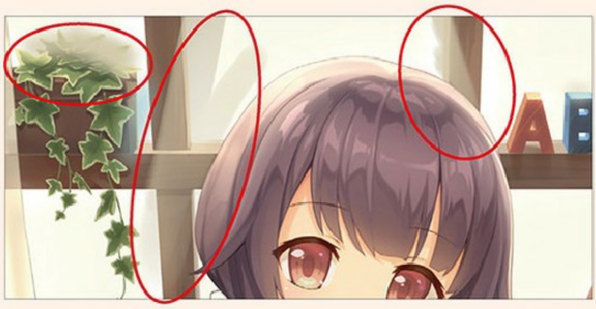
［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーを使って明るい部分を強調します。
人物同様に、窓枠のフチや置物のフチを中心に色を乗せ、明るくします。

R255
G219
B201
光





差し込んでくる光のラインを描き込み、合成モードを［ソフトライト］にします。





影が弱かったので、コントラストを強めます。
背景の上にレイヤーを作成し［ソフトライト］モードにして、黒に近い青で暗くなる部分に色を乗せます。

R41
G45
B64
影部分

最後に［ソフトライト］モードで全体を青～黄色のグラデーションでなじませてまとめます。



［通常］モード



［ソフトライト］モード



［通常］モード



［ソフトライト］モード

水彩塗り Watercolors

水彩塗りは、ぼかしや混色を使用した水彩画のような塗り方です。
厚塗りとブラシ塗りの中間のようなタッチで、厚塗りよりはライトで、ブラシ塗りよりは筆の質感を活かした仕上がりになります。また、さまざまな色を塗り重ね、色合いに深みを足していきます。
にじみを活かした水彩の塗り方は「透明水彩塗り(p.120)」にて解説しています。

線画 LINE DRAWING



線画は「ベクターレイヤー」に[ペン]を使って描きます。
描き終えた後[線修正]ツールの[線幅修正]で線が集中しているところ(胸元のリボンとか)やシワの線幅を細く修正します。



人米
茨城県在住。普段は身のまわりのものを描いてます。
電撃文庫『ブレイク×トリガー』著:小林三六九、メディアワークス文庫『やくしょのふたり』著:水沢あきと、MF文庫J『ラブと貪食の黒戮呪剣〈コルドリクス〉』著:宮澤伊織(アスキーメディアワークス)の挿絵を担当。

COMMENT
たまたまテレビでサッカー中継が流れていたのでサッカーのイラストになりました。元気な絵になれ〜と念じながら塗りました。

WEB http://hitogome.tumblr.com/
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=6822047
Twitter —
PEN TABLET Wacom Intuos4 Large



肌

特に顔はキャラクターの命なので、現実に忠実な影よりも、キャラクターの雰囲気を崩さない影を意識するようにします。
影は明度の低い色で塗ると血色が悪く見えるので、色相を赤に寄せて彩度も上げつつ明度は下げすぎないようにしています。



01 下塗り

背景となる部分を［自動選択］の［他レイヤーを参照選択］で選択します。このとき［領域拡縮］(p.182) を「3」くらいに設定しておくと、ちょうど線画の真ん中が選択範囲の境になります。
選択範囲を反転し、単色で塗りつぶします。色は何色でもかまいません。このレイヤーを「下地」として残しておきます。
次に［塗りつぶし］を使い、各パーツごとにレイヤーを分けて塗っていきます。隙間ができても気にせず、ざっくりと塗り分けをします。





02 影を入れる

主に［筆］の［油彩平筆］を使って塗っていきます。なじませたいところは［筆］の［不透明水彩］や［エアブラシ］の［柔らか］を使います。
塗り分けた肌レイヤーを［透明ピクセルをロック］(p.117) し、レイヤーに直接影を入れます。影のできる場所を肌のベースの色よりも濃く、少し赤みがかった色で大まかに塗ります。

R255
G241
B228
肌ベース

R245
G214
B205
影



先ほど塗った色よりも濃く、赤寄りの色を髪の落ち影など影がくっきりと出るところに入れていきます。

R222
G166
B164
赤みの肌

少し顔色が悪く見えたので、彩度が高めのオレンジを明暗の境界線に塗り、影になじませました。

R252
G191
B182
オレンジ





03 反射光を入れる

反射光を入れていきます。

1 寒色の反射光を入れます。今回は晴れた屋外の想定なので、青色を［不透明水彩］の不透明度を下げて塗っていきます。

2 足元は地面（土）から反射する暖色系の光を入れ、整えます。







04 肌の調整

若干顔が青っぽくなってしまったので、調整します。
［乗算］モードにしたレイヤーを作成し、［エアブラシ］を使って薄いオレンジを青味が強い部分に乗せます。





髪

髪の束を意識して描きます。髪を描くときは太いブラシと細いブラシの両方を使い、髪の束の厚みが一定にならないようにすると自然な仕上がりになります。



01 影を入れる

肌と同様にブラシは［油彩平筆］と［不透明水彩］を使います。［乗算］モードにした新規レイヤーを作り、髪の下塗りレイヤーの上に配置して［下のレイヤーでクリッピング］(p.117) にします。
建物の屋根が上にあるイメージで影を塗っていきます。反射光の色のついた影（青みがかったグレー）をサイズの大きい［油彩平筆］で思い切って塗っていきます。
このままだと色味が寒々しいので、影レイヤーの［透明ピクセルをロック］して明暗の境界線をなぞるように赤みがかったグレーを重ねます。
塗り終わったら、影のレイヤーと下塗りレイヤーを統合します。

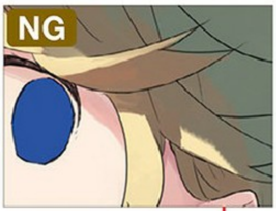


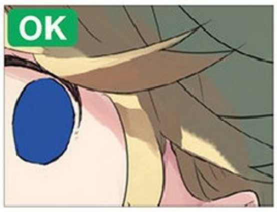
色	R	G	B
髪ベース	R255	G234	B180
影	R123	G134	B117
赤みのグレー	R144	G110	B90



02 影の形を整える

［スポイト］で影の色を拾いながら形を整えていきます。髪の束をイメージして、影を入れます。
さらに細かく影の形を整えていきます。ハッキリとした影以外にも［不透明水彩］を使って、緩やかな影も描きます。影はNG例のようにはねた髪の下から描いても間違いではありませんが、OK例のように少し離して描くことで、はねた髪の躍動感がアップします。









肌から反射した光を描きます。肌の色を［スポイト］で拾って、肌に近い影の部分に［油彩平筆］を使って筆圧を抑えながら色を混ぜるように塗ります。



影の中でも特に光の入り込まない首の裏に、さらに暗い色を塗ります。今回は髪が黄色なので、少し赤に寄せて濃い茶色で塗りました。



03 ハイライトを入れる

空気遠近法（p.97）を使って立体感を出していきます。イラストの奥側に灰色がかった水色をさっと塗ります。
髪の下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。［下のレイヤーでクリッピング］にし、ハイライトを入れます。レイヤーの合成モードを［スクリーン］にし、白っぽい黄色でハイライトを描き入れます。ハイライトが影の部分にあるので、レイヤーの［不透明度］を「65」まで下げて、なじませます。
これで髪の塗りは完了です。



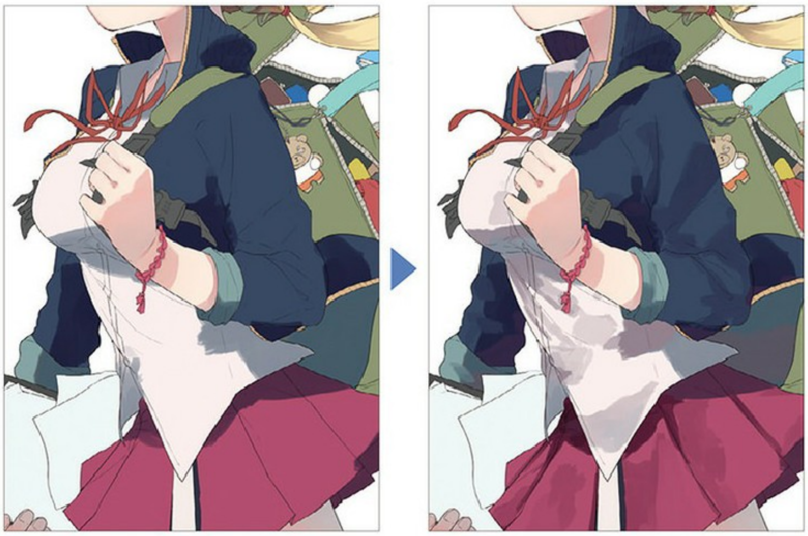
服

面を意識して描いていきます。布同士が密着するところは濃い影、緩やかなシワには薄い影を入れます。一部を集中して進めがちですが、全体を確認しながら進めることで影になるところを見極めやすくなります。



01 影を入れる

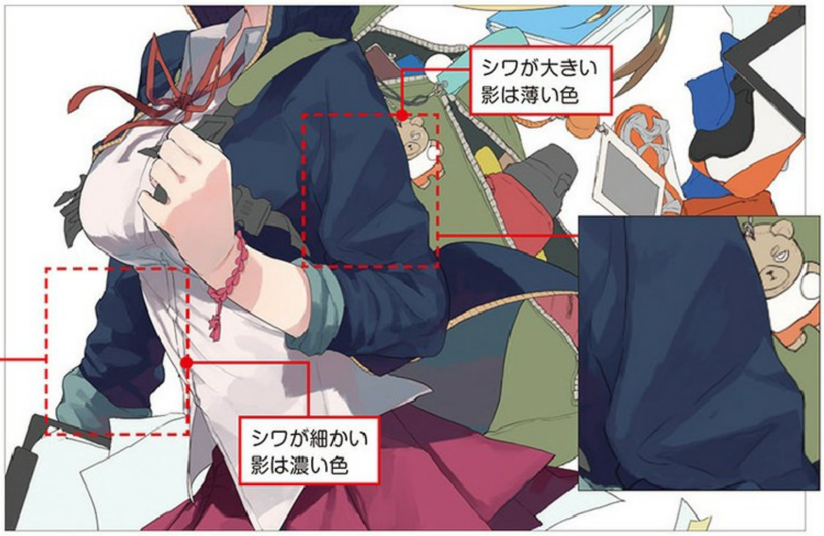
ブラシは主に［油彩平筆］と［不透明水彩］を使います。
大まかに影のできるところに［油彩平筆］で影を描きます。青っぽい反射光をふくんだ色を意識して乗せます。
さらに赤っぽい影を描いていきます。また、下塗りの色と混ざってできた薄い影の色を［スポイト］で拾って、薄めの影もおおざっぱに描いていきます。



02 影を整える

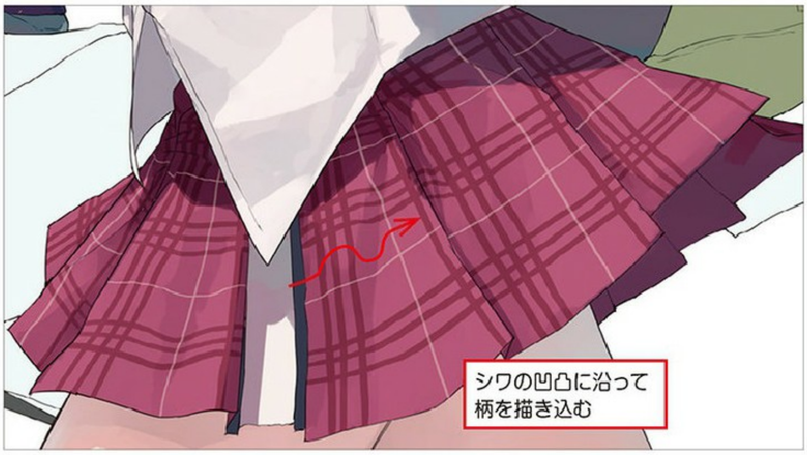
［スポイト］で色を拾いながら影の形を整えていきます。面を意識して、少し大きめのブラシで描きます。シワが大きい影は薄め、シワが細かい影は濃いめに色を入れます。





03 柄を描く

ジャージとスカートの柄を描いていきます。影を入れてから柄を描くことで、シワに沿った柄が描けます。
スカートはレイヤー2枚で模様を描いていきます。暗い色は［乗算］モードのレイヤーに、明るい色は［スクリーン］モードのレイヤーにして、シワに沿って描くことでスカートに立体感ができます。
ジャージの柄は、新規レイヤーをジャージのレイヤーの上に配置し［下のレイヤーでクリッピング］にして描いていきます。
柄を描いたレイヤーの［透明ピクセルをロック］をチェックして、影を描いていきます。柄のオレンジより少し赤みがかった色で、02 で塗ったジャージの影を確認しながら柄の影を描いていきます。
同様の手順でスカートの柄も影になる部分は元の色より暗い色で塗っています。




ジャージの柄を描き込む


柄に影を入れる

04 影の調整をする

下塗りをしたレイヤーに戻り、光の入り込まないところをさらに暗い色で塗り、微調整をします。




光の当たらない部分をさらに暗くし、影の形を整える

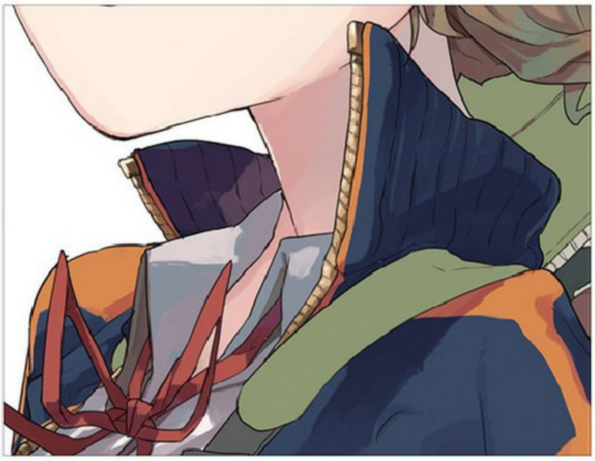
05 ファスナーを描く

ファスナーを塗っていきます。
金属なので、服などの影に比べ、濃い色で影を入れていきます。全部の影を濃くするのではなく、一部は薄めにしておきます。

ハイライトも他のものより明るめの色を選び、明暗の差を大きくすると金属っぽくなります。
これで服の塗りは完了です。







COLUMN よく使うブラシの設定

筆［油彩平筆］
広い面を塗るとき、濃く色を置きたいときに使います。模様や柄を描くときにもこのブラシを使います。筆跡がきれいに出るので、筆跡を残しながら塗るブラシです。

筆［不透明水彩］
色をなじませるときや軽く色を足したいときに使います。下地の色と混ぜながら塗るブラシです。筆圧の強弱で下地色との混ざり具合が大幅に変わります。

エアブラシ［柔らか］
［不透明水彩］よりもなめらかになじませたいときや、ぼかしたいときに使います。下地の色とは混ざりませんが透けて見えます。上から色が重なる感じです。

ペン［Gペン］
ハッキリとムラなく塗りたいときや、細かい模様を描くときに使います。下地の色とは干渉しません。下地とはまったく関係ない色をムラなく塗ることができます。









COLUMN ボールの塗り方

1 ［油彩平筆］で模様を描いていきます。ある程度筆跡を残しておくと他の小物やキャラクターとなじみます。

2 さらに細かく模様を入れます。情報量が多いとリアルに見えます。

3 新規レイヤーを作成し［乗算］モードにします。少し青みがかった灰色と赤みの入った灰色で投影を描いていきます。球を意識して直線の影も曲げて描きます。

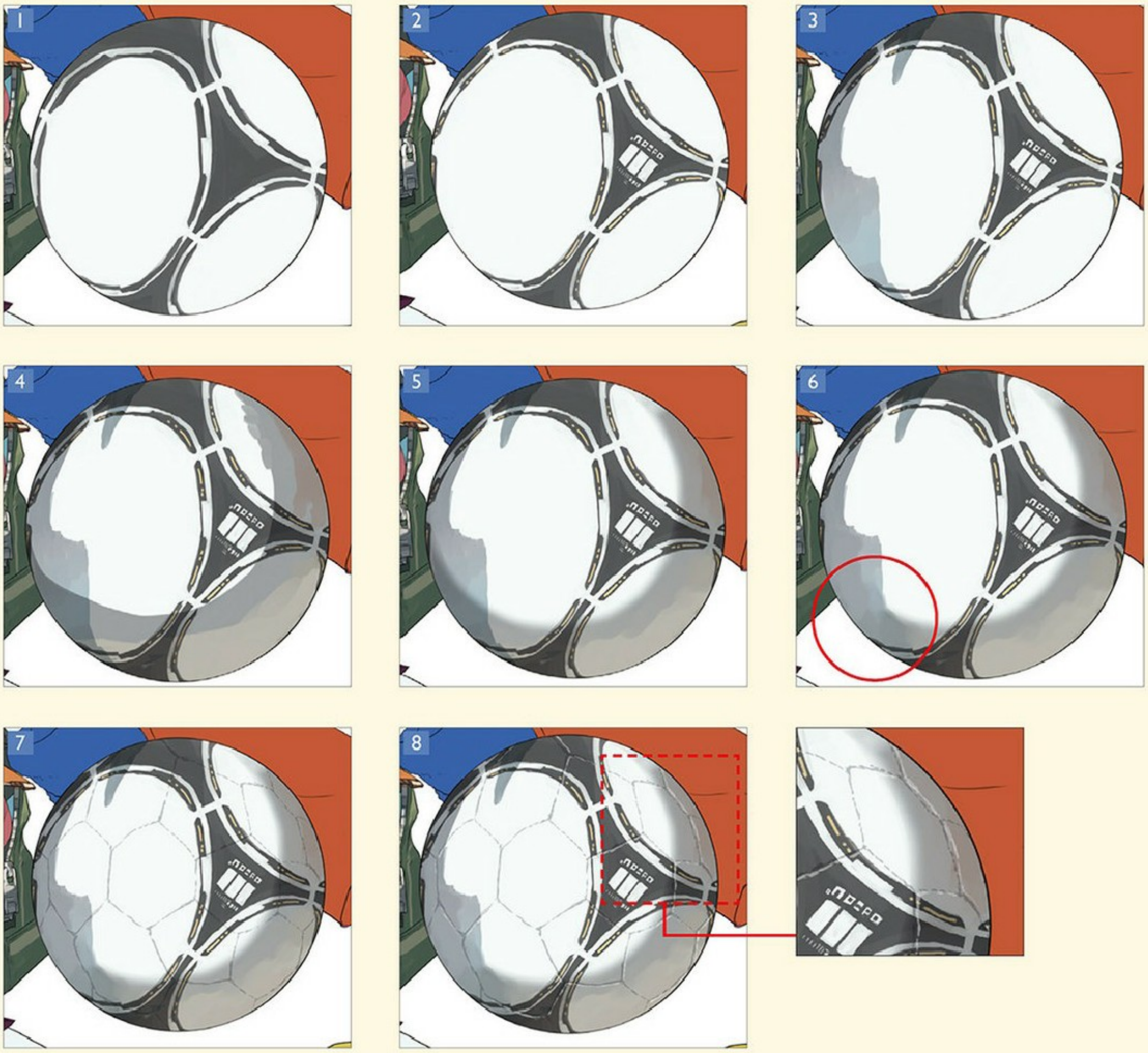
4 さらに［乗算］モードのレイヤーを作ります。今度はボール自体の影を描いていきます。周りにあるものからの反射光で茶色と黄土色を塗っています。

5 ［エアブラシ］で明暗の境界線をぼかします。反射光は［不透明水彩］を使って適度になじませます。

6 投影とボール自体の影のレイヤーを統合し、2つの影が重なって暗くなっていた部分を［不透明水彩］で少し暗さが残るようになじませます。

7 ［乗算］モードのレイヤーを作成し、［油彩］で網目の影を描いていきます。色は薄い灰色。下手な点描みたいなタッチで描くと、ほどよくリアリティが出ます。

8 最後に［スクリーン］モードのレイヤーにハイライトを描き込みます。網目にできるハイライトを白で描いていきます。そのままだと明るすぎるので、レイヤーの［不透明度］を「60」に下げます。左上からの光なので、網目に沿って左上のほうに描くようにします。



瞳

普段塗るときは、キャラクターのイメージによって塗り方を変えています。今回はメガネの奥の瞳だったので、主張しすぎない透き通った瞳にしました。瞳の色を決めてから合成モードを使って色を重ねていくときれいにまとまります。

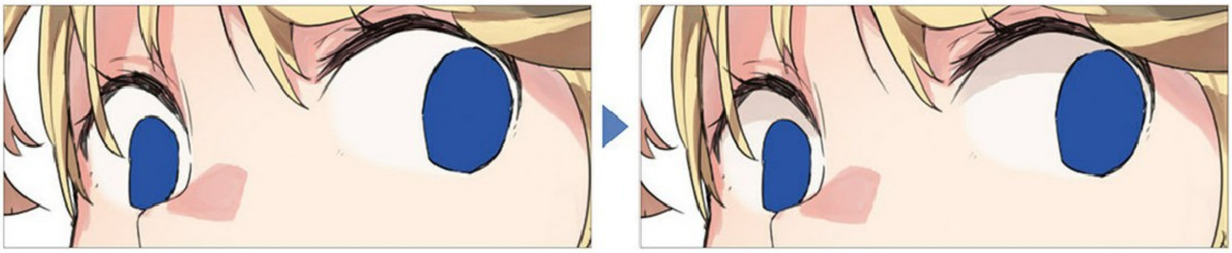


01 白目を塗る

まずは、黒目を塗る「目レイヤー」にベースの色をベタ塗りします。その下、肌レイヤーより上に新規レイヤー（白目レイヤー）を作成し白目を塗ります。
白目は完全な白ではなく、少し赤みがかったグレーで塗り、白目と肌の境界線は［エアブラシ］で軽くぼかしておくと自然です。白目レイヤーの［透明ピクセルをロック］をチェックして［油彩平筆］で白目に影を入れます。

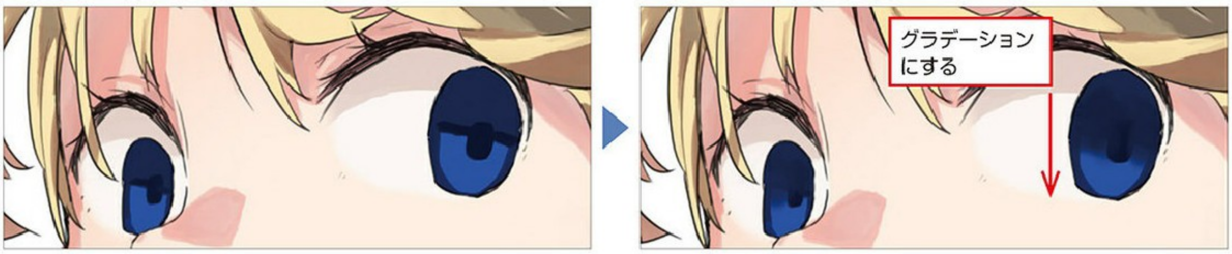






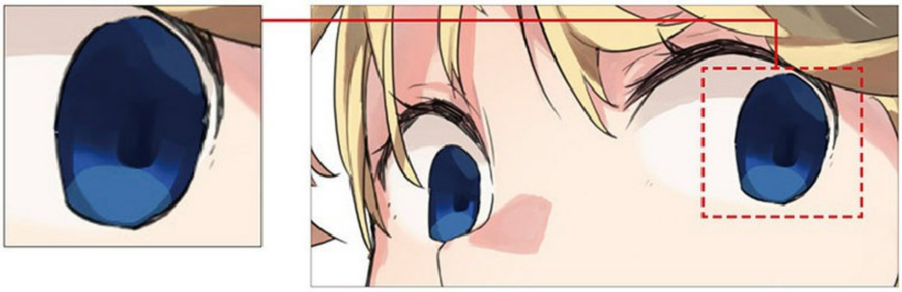
02 黒目を塗る

黒目のレイヤーに移動して［透明ピクセルをロック］をチェックし、上半分と線画周辺をぐるりと紺で塗り、さらにそれよりも暗い紺で瞳孔を描きます。［不透明水彩］で瞳孔の周りをなじませ、グラデーションにします。



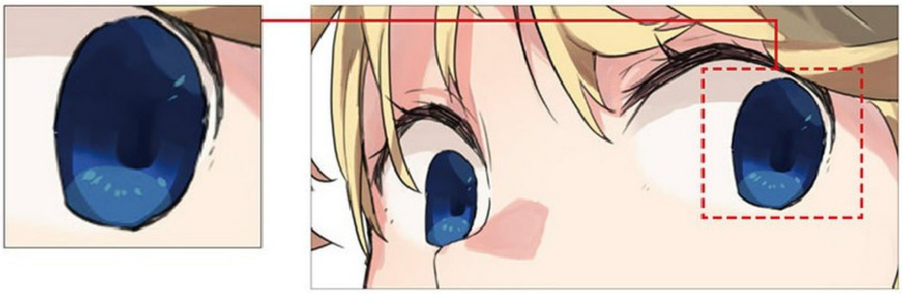
03 反射光を入れる

[不透明度] を「30」前後まで下げた [ペン] の [Gペン] で水色を下と斜め上に乗せます。



04 虹彩を入れる

今度は [Gペン] の [不透明度] を「70」前後に設定し、さらに明るい水色を置きます。



05 ハイライトを入れる

線画より上にレイヤーを作り、白でハイライトを描きます。



06 透明感を出す

黒目のレイヤーの上に新規レイヤーを作りクリッピングします。レイヤーを [スクリーン] モードに設定し、[エアブラシ] で濃い緑を目の下半分に塗り、透き通った印象をつけます。



メガネ

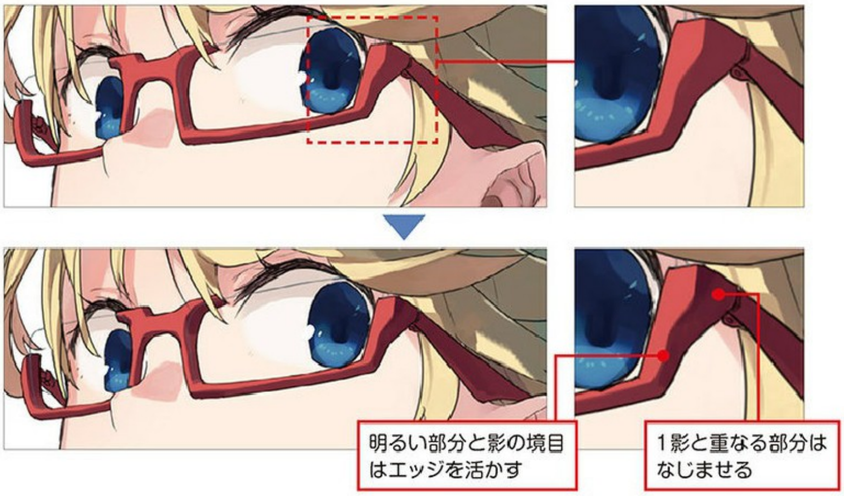
線画を描くときに、フレームとレンズでレイヤーを分けておきます。フレームの材質により異なりますが、ハイライトをくっきり入れると、プラスチックのような質感が表現できます。



01 フレームを塗る

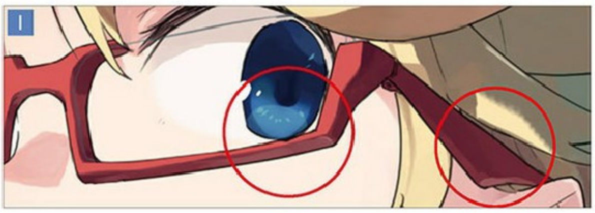
[油彩平筆] を使ってベースの色より赤紫っぽい色で1影を入れます。さらに濃い赤紫で2影を重ねて入れます。1影と重ねる部分は色をなじませ、影の境界はエッジを活かし明暗をハッキリさせます。

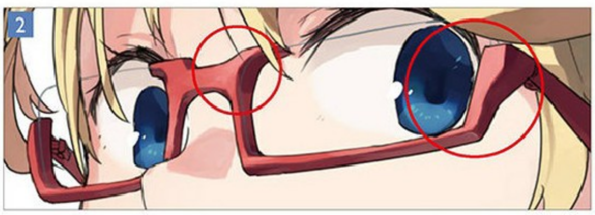


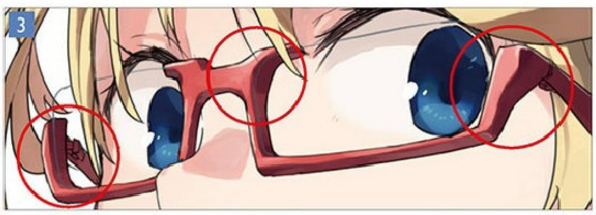


02 光を描く

1 肌からの反射光を描きます。左斜め上から光が当たっているので、主に右下面に反射します。肌の色を [スポイト] で拾って影の色と混ぜるように塗っていきます。
2 光の当たっているところを少し白っぽく塗ります。全体に塗るのでなく、部分的に乗せると自然です。
3 ハイライトを入れます。光源が左上なのを意識して細いブラシで白をハッキリと塗ります。







03 レンズを塗る

鼻あてを描き忘れていたので描き足しました。
レンズを塗っていきます。

1 新しくレイヤーを作り、合成モードを［乗算］に設定します。適当な色でレンズを塗ります。

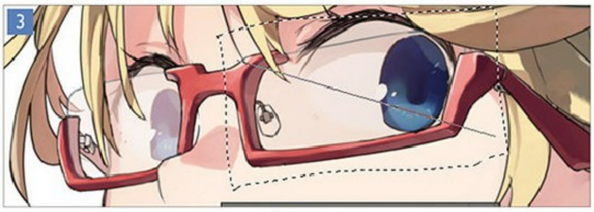
2 1 で作ったレンズの塗りレイヤーを複製し、［スクリーン］モードに変更します。







3 2 のレイヤーの［透明ピクセルをロック］をチェックします。［投げなわ選択］を使って、片方のレンズを囲みグラデーションで塗ります。［グラデーション］の［描画色から背景色］を使って左上から右下に向かうグラデーションにします。描画色は濃茶色、背景色は黒です。同じ作業をもう片方のレンズでも行います。







濃茶色



［スクリーン］モードにする前

4 2 の レンズレイヤーを複製し、光具合を追加します。
レンズの線画レイヤーの色を白に変更しました。

5 メガネの線画を調整します。レンズの向こうにあるべき部分を［選択範囲］の［投げなわ選択］で選択し、明るい色に変更しました。









04 メガネの影を入れる

肌にメガネの影を足します。
あまり濃く描くと見栄えが悪いので薄めに描きます。



厚塗り Impasto

厚塗りは筆の筆跡を活かし、絵の具を塗り重ねたようなタッチの描画方法です。
油彩では、暗い色に明るい色を塗り重ねていく描画方法が基本ですが、今回は中間色をなじませながら塗り進めていく方法を解説していきます。

線画 LINE DRAWING



ラフを下絵にし、線画を描きます。線画は色を塗り重ねていくときに整えていくのでざっくりでかまいません。ブラシはCLIP STUDIO PAINTのサポートWebサービス「CLIP」で無料ダウンロードできる［オイルパステル］を使用しています。



まつゆき杏
ゲーム会社にてグラフィッカーとして勤務した後、現在はフリーでイラストレーターとして活動中。主にソーシャルゲームのイラストやキャラクターデザイン、書籍イラストなどを手掛ける。
ソーシャルゲーム『ガールフレンド（仮）』（サイバーエージェント）キャラクター彩色、書籍『幕末男子の描き方』（玄光社）書籍内イラスト、ドラマCD『除闇』（雷鳥社）ジャケットイラストなど。

COMMENT
「和風アリス」をテーマに描かせていただきました。
こういったメイキングをさせていただくのは初めてでしたが…何か少しでもお役に立てましたら幸いです。

WEB http://b2an.com/
Pixiv http://pixiv.me/ann_matsuyuki
Twitter https://twitter.com/ann_matsuyuki
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD



服

塗りに関して特に順番を決めてはいないのですが、イラストの目立つところ、もしくは面積の広い場所など、早めに方向性を決めたい場所から塗り始めます。



01 下準備

ラフから線画を仕上げたら、次はラフを使って下塗りを作ります。ラフの段階で決めた全体の大まかな色味をそのまま利用します。

まず、ラフのレイヤーを複製し、線画のレイヤーの下に配置します。[レイヤーマスク] を使って線画からはみ出した部分と背景をカットすることで、人物だけのラフレイヤーを作ります。

次に、人物だけにしたラフの上に新規レイヤーを作成して、このレイヤーでラフを下塗りにしていきます。ラフの色を活かして整えながら、ラフの主線を周囲の色で塗りつぶしていくことで、ラフの筆跡を活かししつつ無駄な線を消しています。

このとき、オリジナルの [平筆] を使いますが、混色をOFFにしています。混色をONにしていると色が濁ってしまい思い通りの色味にならないことが多いので、基本的には [スポイト] で周りの色を拾いながら塗り進めていきます。あらかた整ったところで下塗り完了です。



ラフの人物以外をカットする



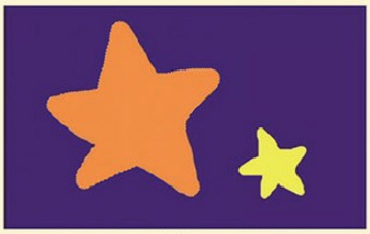
ラフを元に下塗りを整えたもの

memo **レイヤーマスク**

レイヤーマスクはレイヤー上の画像を一部非表示にして隠すことができる機能です。画像を消すわけではないので、いつでも元に戻すことが可能です。

選択範囲を作成し、レイヤーパレットの [レイヤーマスクを作成] ボタンをクリックするとレイヤーマスクが作成できます。





オレンジの星のみ選択範囲を取る



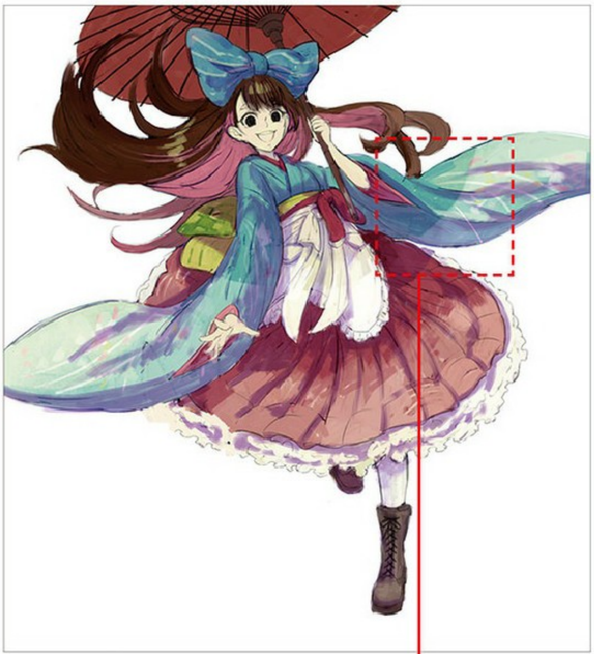
選択範囲以外は非表示になる

02 影を塗る

01 で作った下塗りレイヤーの上に新規に影レイヤーを作成し、[乗算] モードにします。[平筆] を使って紫系の色でざっくりと影を乗せます。

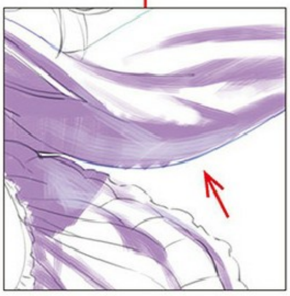


影のみ表示



反射光を意識して、明度を上げた紫を薄く塗ります。ざっくり描くことで、筆の跡を表現します。







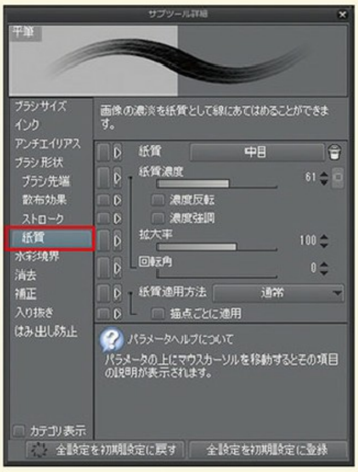
COLUMN よく使うブラシの設定

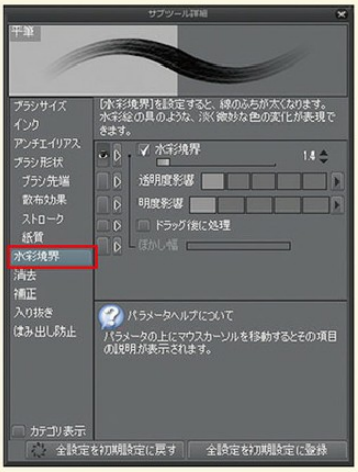
メインで使用しているのは、オリジナルブラシの [平筆] です。細部を書き込む場合は線画で使った [オイルパステル] や、デフォルトの [鉛筆] を併用します。

ここでは、[平筆] ブラシの設定を紹介します。オリジナルブラシの作り方は (p.164) で解説しています。



素材から「平毛筆」を選択





厚塗り
服

03 振袖の塗り込みをする

ここからは拡大して作業をするので、全体を見れるよう別ウィンドウで同じファイルを表示します。
02 で作った影レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、縮小ウィンドウで全体のコントラストを確認しながら進めます。
下塗りの色を［スポイト］で拾いながら、陰影をより立体的になるように塗り込みます。

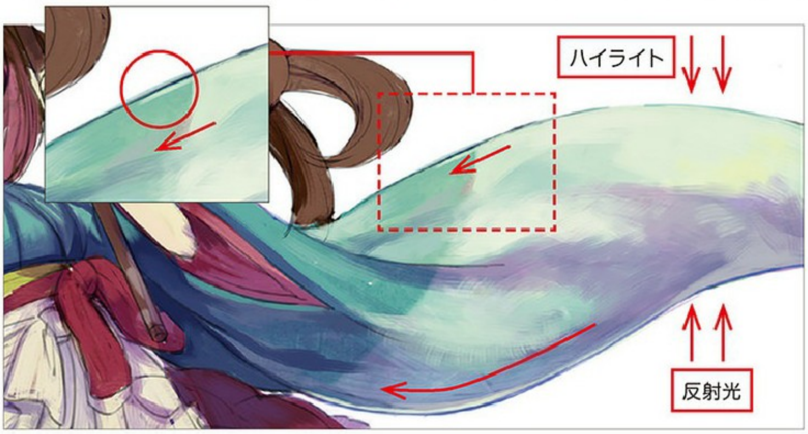


memo **新規ウィンドウ**

メニュー〔ウィンドウ〕→〔キャンバス〕→〔新規ウィンドウ〕で今作業しているデータを別のウィンドウで表示することができます。



袖は厚みを表現するために、ハイライトや反射光を入れていきます。光の表現を影部分にも少し延長して入れることで、より立体的に見せたり、形をハッキリさせる効果があります。
また、この段階では背景は入っていませんが、境界線を明るめ（背景が明るい場合は暗め）にすることで、人物が背景に埋もれないような効果も期待できます。



袖の厚みは、最初に立体をイメージしておきます。わかりやすく補助線を入れましたが、感覚でやっていることが多いです。
今回は着物自体に綿が入っているような少し厚みのある着物をイメージしていたので、袖全体をふっくらさせる感じにしています。



04　スカートの塗り込みをする

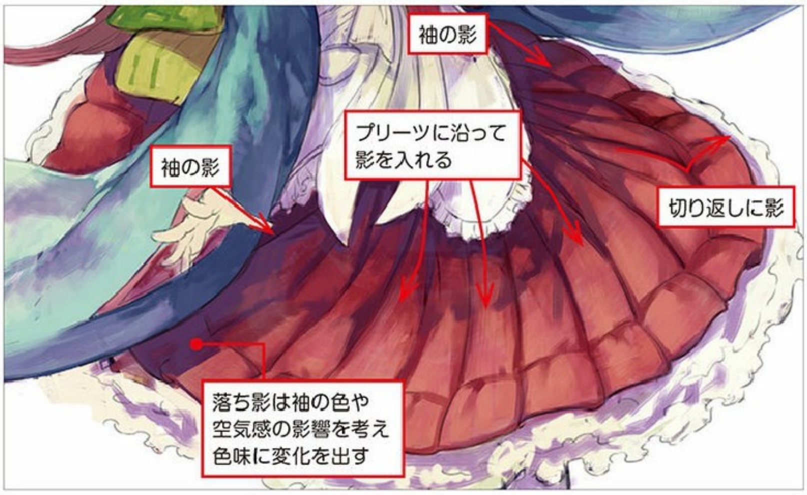
スカートも同様に塗っていきます。

1 下の色を［スポイト］で拾いながら塗っていきます。

2 途中でスカートがイメージより少し白っぽくなりすぎた気がしたので、新規レイヤーを作成し、［乗算］モードで赤みを加えました。

3 レイヤーを追加してさらに描き込みを進めます。

スカートはふわっとしたイメージで描いてます。





05　小物を塗る

その他の小物も同様の手順で塗り込んでいきます。小物の模様は最後に全体のバランスを見ながら描き入れるので、現段階では塗りつぶしてしまいます。

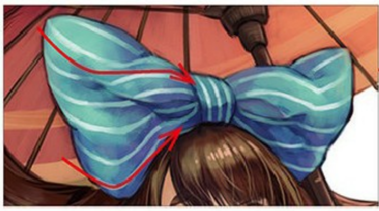
ラフで描いた模様の雰囲気をそのまま使いたかったので、この段階で帯の市松模様だけ描き込みました。服全体がざっくりと塗れたら、ここで服の塗りから離れ、他のパーツを進めます。





06 小物の柄をつける

服以外の髪や肌など、全体の塗りが終わったところで、服や小物に柄をつけていきます。
新規レイヤーを作成し、柄を描き込みます。リボンは、真ん中に集まっているイメージでストライプを入れます。真っ直ぐではなく、立体を意識することでリボンの厚みも表現できます。
スカートのラインも同様に、布の流れをしっかり意識して描きます。
さらに新規レイヤーを作成し、クリッピングしてスカートの影色を乗せ、なじませます。









07 袖の模様を描く

振袖の模様を描きます。ラフの段階では控えめな花柄にしようかと考えていたのですが、全体を塗り終えてキャラクターの主張が少し弱い気がしていたのと、大柄でカラフルなほうが大正レトロ感が出るかと思い、思い切って派手めな柄にすることにしました。

1 バランスを見て柄の線画を描きます。

2 色を塗ります。

3 白でアウトラインを引いて着物になじませます。







合成モードを［焼き込み（リニア）］にしたレイヤーを作成し、柄部分に紫で影を入れて、柄をなじませます。





08 模様を追加する

柄と柄の空間が気になったので、流水柄を追加しました。
柄はその都度バランスを見ながら、足したり引いたりするので、柄ごとにレイヤーを分けて描き足します。
振袖は豪華になりましたが、胸元が寂しい感じがしたので胸元にも小さめの柄を追加しました。

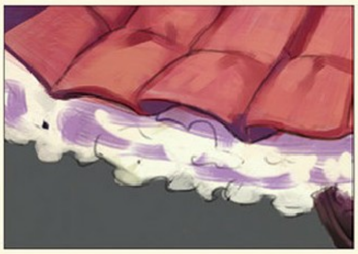




柄が描けたら服の塗りは完了です。

COLUMN フリルの描き方

フリルも塗り方は他の服と同様に、影色と明るい色の間を［スポイト］で拾いながら形を整えていきます。

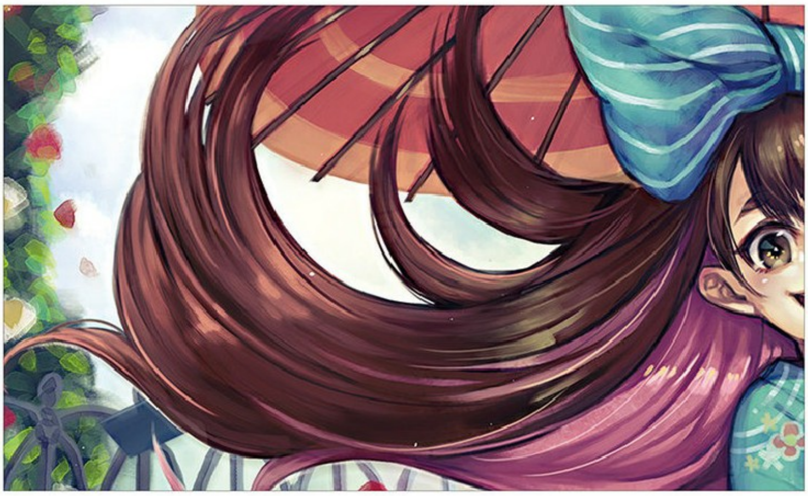


下塗りでおおよその影部分を入れます。



影色と明るい色の間を［スポイト］で拾ってなじませます。
凸部分が明るくなるのを意識して色を塗り進めます。
レースの重なりや、スカートの重なり部分はさらに濃い色を乗せて立体感を表現します。

髪



今回はサラサラというよりはツヤ感を重視してハイライトなどを入れています。
髪の表現は髪型やツヤなどさまざまな要素があるので、ヘアカタログやシャンプーのCMなどをよく参考にしています。

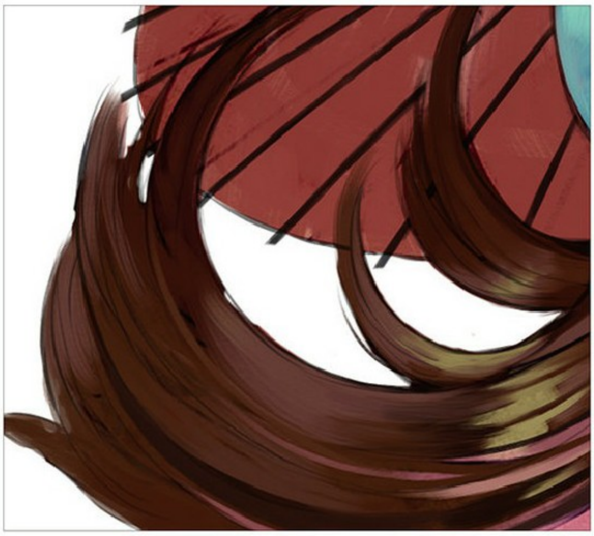
01 形を整える

オリジナルの［平筆］をメインに、細かいところは［オイルパステル］を使って描き込んでいきます。
手順は服と同様で、下塗りの上に新規レイヤーを作成し、塗り込んでいきます。

毛束を意識しながら、毛の流れに沿って、髪の形を整えるようなイメージです。









02 髪の塗り方







1 ベースの形をとります。

2 影を入れます。

3 ベース色と影色の中間色を［スポイト］で拾いながら入れます。







4 なじませながら、形を整えます。

5 ハイライトを加えます。

6 仕上げにもう一段階明るい色で細かいハイライトを入れると、さらにツヤ感が出ます。



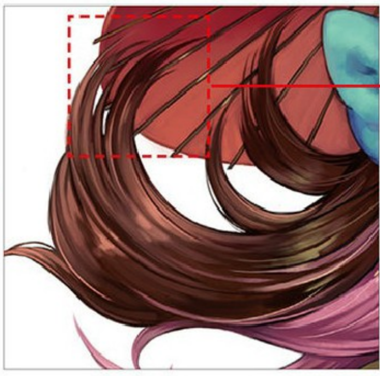
03 髪の仕上げ

全体の塗りが終わったら、細部を描き込んでいきます。
髪の毛1本1本を描き込んだり、ハイライトを入れます。
最後に毛先の形を整えて髪は完了です。











肌

周りの色味やコントラストが決まっていない段階で描き込むと濃くなりすぎてしまい後から修正することになるので、段階を見て着手しています。



01 影を入れる

肌はなるべく［スポイト］は使わず、塗り→ぼかし→［消しゴム］で削り→塗りというように描いています。肌色は色を混ぜすぎると、くすんで暗くなってしまうので、あまり色は重ねずに、1色の影色で塗っていきます。画面右からの光源を意識して塗っています。

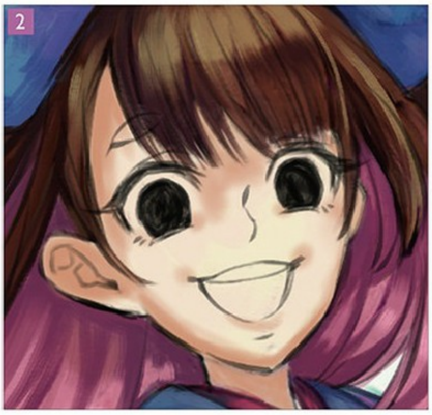
顔から進めていきます。

1 ベースは下塗りを使用します。
2 ピンク系の色味でざっくりと影を描きます。
3 2の影を［色混ぜ］の［ぼかし］でなじませ、さらに影を重ねます。
4 影の濃い部分を塗ります。



R245
G235
B204
肌 1

R245
G225
B204
肌 2





R216
G154
B123
影





02 顔の描き込みをする

次に顔の描き込みをしていきます。

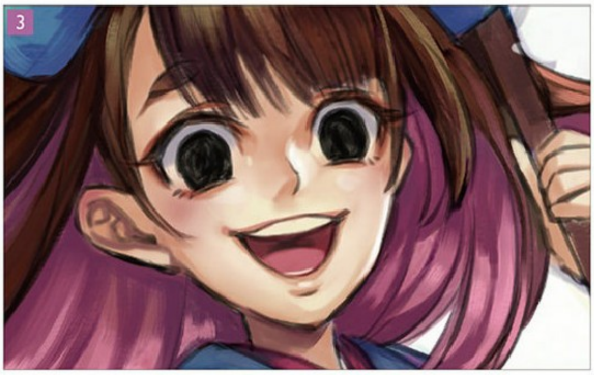
1 眉・目元・口の中・白目の影を描き込みます。

2 ハイライトを入れます。頬は鼻と輪郭よりは薄めに入れます。
輪郭にハイライトを入れ、立体感を出します。アゴまで引いてしまうと顔だけ浮きすぎてしまうので、頬のラインに少し入れるくらいにします。

3 耳や頬に赤みを加え、首にもう一段階濃い影を塗ります。







ハイライトは筆圧で調整しながら塗っています。



R255
G255
B255
ハイライト



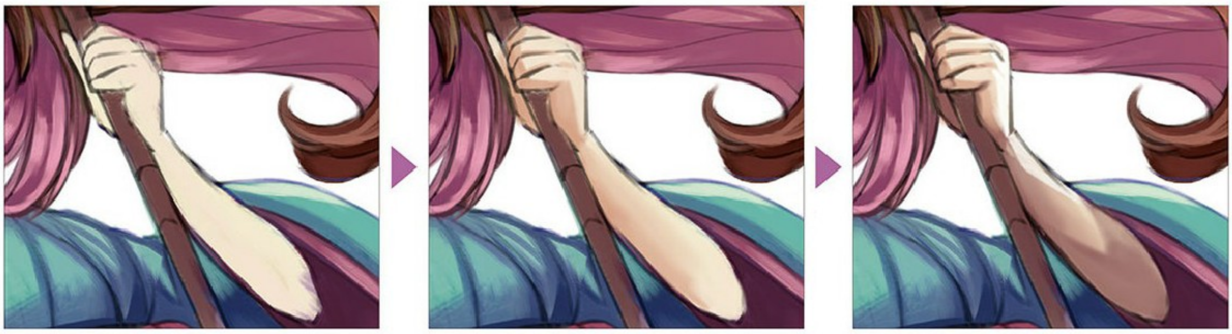
R221
G156
B158
頬



R113
G59
B68
首の影

03 腕と手を塗る

腕と手も 01 と同じ手順で進め、最後に首の影色を［スポイト］で拾って手の陰影を描き込んだら肌は完了です。





瞳

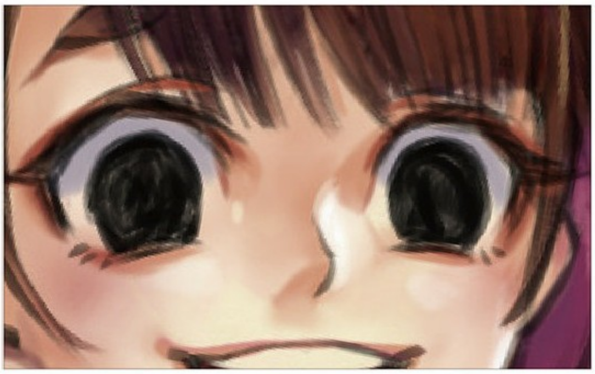
塗りの順番は特に決めていませんが、瞳は肌と同じ段階で一緒に描き込みます。



01 白目を塗る

白目はあまり真っ白にしてしまわないように、肌の色となじませながら塗ります。
白目の影は薄いグレーで入れます。少しだけ肌の色を意識して赤みが入ったグレーを選びます。

R113
G59
B68
白目の影



02 黒目を塗る

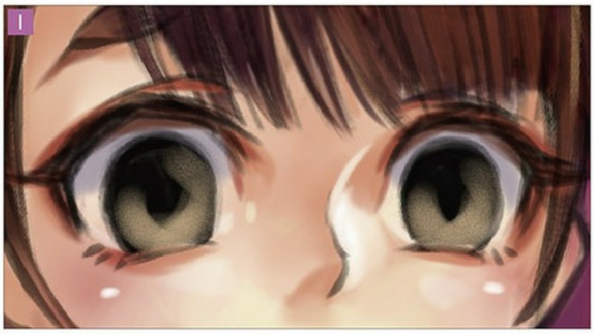
黒目はすでに線画で黒く塗りつぶしているので、明るい部分を描き足していくように塗ります。線画の上に新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] (p.117) して色を塗っていきます。

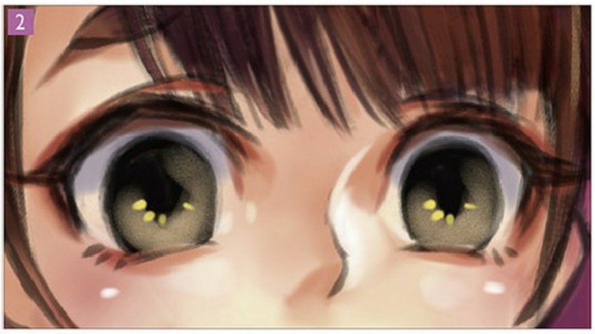
1 [鉛筆] の [色エンピツ] を使い、瞳孔と影部分を残すように黒目全体に色を乗せます。
2 ビビッドな色味で虹彩を描きます。

R234
G212
B181
瞳の色

R255
G239
B181
虹彩

R197
G224
B224
反射光

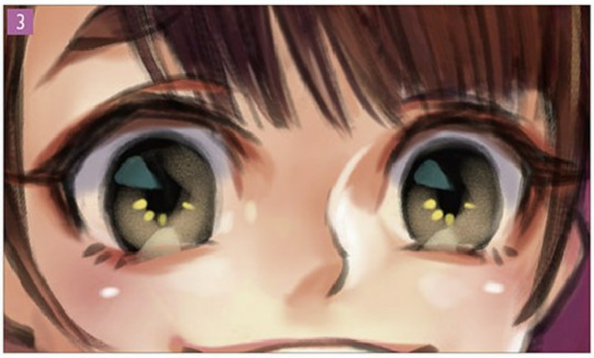


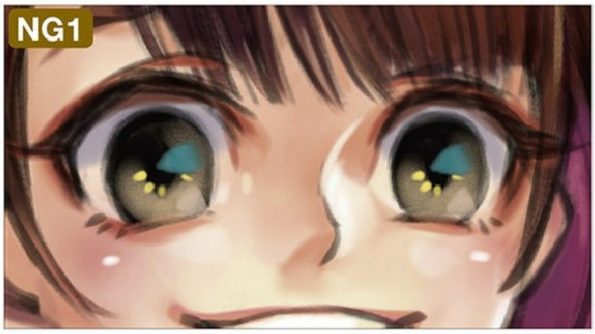


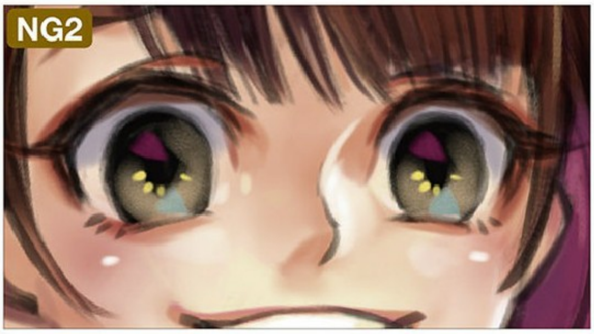
3 光源と逆側に反射光を入れます。

NG1 光源側から入れてしまった場合
この方向から入れるとハイライトっぽくなってしまうので反射光としての効果が出ず、瞳のツヤ感が薄まります。

NG2 瞳や周りの色と合っていない場合
表現として面白いかもしれませんが、上手くまとめたい場合は色の主張は抑えたほうがよいでしょう。

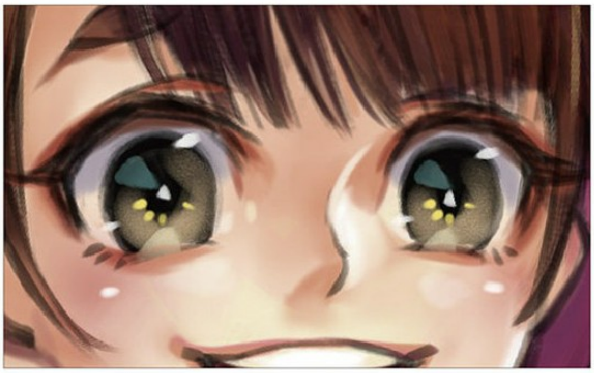






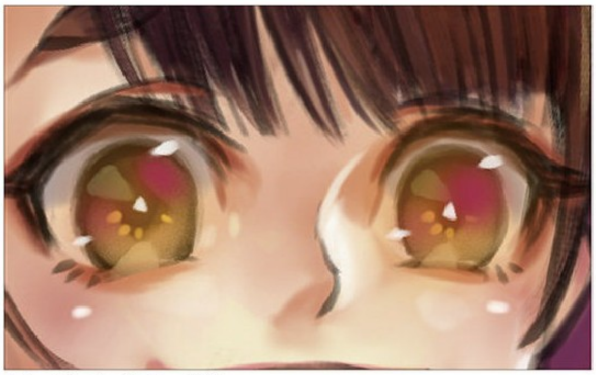
03 ハイライトを入れる

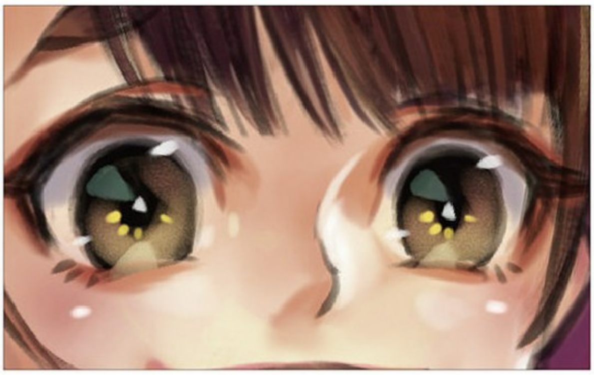
レイヤーの一番上に新規レイヤーを作成し、ハイライトを入れました。



04 色味を調整する

少し色味が単調な気がしたので、調整します。ハイライトのレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、[オーバーレイ] モードにして赤みを加えました。瞳はこれで完了です。


[オーバーレイ] モード前



花

いきなり花びら1枚1枚を描こうとすると難しいので、花全体のシルエットから、少しずつ描き足していくとバランスが崩れにくいです。



01 椿を描く

花全体のシルエットを描いてから、花びらのアウトラインを形成していきます。
花びらの重なりや花全体の形を考えながら影やハイライトを描き込んでいきます。
塗り方の基本は服や髪などと同じです。ベースと影の境目を［スポイト］で拾って、色をなじませていく方法で塗っています。

花は種類によって形や色、細部の形状の違いなどさまざまです。写真や実物を見ていろいろ観察してみるとよいでしょう。椿は雌しべの部分が特徴的で花びらがしっかりしており、全体の形が深めのお椀のようになっているので、その形を想像しながら描いていきます。





近い花はしっかり描き込み、遠くにある花はあまり描き込まないようにすると距離感も表現できます。

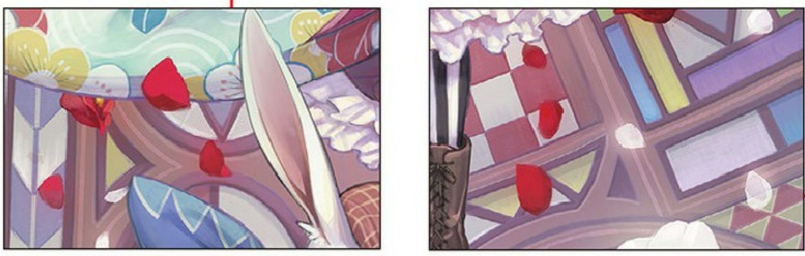
02 色を調整する

適度に配置しながら全体に描きます。花の印象がちょっと重い感じがしたので、花の上に［エアブラシ］で薄く黄色を乗せ、［オーバーレイ］モードで光を加えました。



03 花びらを追加する

花と同じ描き方で、全体に花びらを追加し、華やかな雰囲気に仕上げます。





COLUMN 遠景の椿の描き方

遠景の椿アーチは、ざっくりと形取りだけして細部はあまり描き込みません。全体のシルエット→葉のハイライト→花→空気感の順に描いていきます。
空気遠近法（p.97）を使うと、背景の距離感や空気感が表現できます。

通常は空や周りの色を拾ってぼかすように乗せるとそれらしくなりますが、今回は空の色ではなく、黄色っぽい色を選び、光の表現と暖かさを出すようにしました。



1 アーチのシルエットを描きます。



2 フチにハイライトを入れます。



3 花を描き足します。



4 グラデーションで空気感を追加します。

発光塗り Luminous

本書ではペイントソフトの発光させる効果を活用した塗り方を「発光塗り」と呼びます。
ソーシャルゲームなどのデジタルコンテンツと相性がよく、アナログでは出せない彩度の高い色やキラキラした効果は、小さいイラストでも目をひきます。
書籍ではその色をすべて表現できないのが残念ですが、記載のRGB値を活用してみてください。

線画 LINE DRAWING



ブラシはCLIP STUDIO PAINTのサポートWebサービス「CLIP」で無料ダウンロードできる［鉛筆R］を初期設定ほぼそのままを使用しています。ペン入れのときのみ手ブレ補正を調整して使っています。



Shionty
フリーのイラストレーター。
ソーシャルゲーム『百姫繚乱！戦国アスカ』『ケイオスブレイド』『三国志レイヴ』（ORATTA）などのカードイラスト制作を中心に活動。書籍『東方彩技帖』（玄光社）でもメイキングの解説をしている。

COMMENT
今回は「星の魔法使い」をテーマに制作しました。塗りのコツは、ぼかしやレイヤー効果の使い分けによる質感表現です。
差し色や発光でイラストにメリハリをつけることを意識するとイラストを鮮やかに見せられると思います。

WEB —
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=74278
Twitter —
PEN TABLET Wacom I.ntuos CTH-680



肌



肌は色味の統一に［乗算］モードのレイヤーを使用しています。
肌はなるべく明るくするという塗り方も多いですが、発光を多用する塗り方は、後から発光効果で明るさを足していくので最初は暗めに色を塗っていきます。

01 下塗り



普段は、塗りの作業は全体のイメージを見ながらそれぞれのパーツを平行して進めていますが、今回はパーツごとに説明しています。
塗り込み作業は、基本的にそれぞれのパーツの下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］(p.117) にして塗り込んでいます。
まずは、パーツごとにレイヤーを分けて下塗りをしていきます。
下塗りは、［塗りつぶし］を使ってざっくりとベタ塗りにします。

02 影を入れる

左側の杖から出る光が光源であることを意識しながら塗っていきます。
新規レイヤーを作成し、ブラシの［四角水彩］で大まかに影を入れ、［水彩］の［滑らか水彩］でなじませます。立体感を出すための工程なので、しっかりと光源を意識しましょう。





影	ベースの肌
R244 G194 B164	R255 G244 B218

影を塗り重ねていきます。

1 濃い影と杖からの青い光（反射光）を大まかに入れていきます。



R130
G255
B232

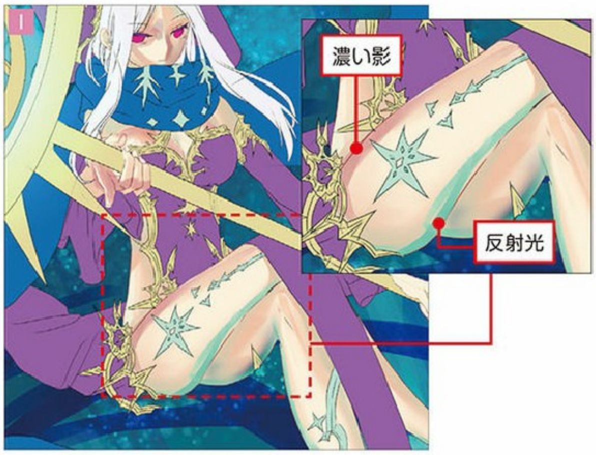
反射光

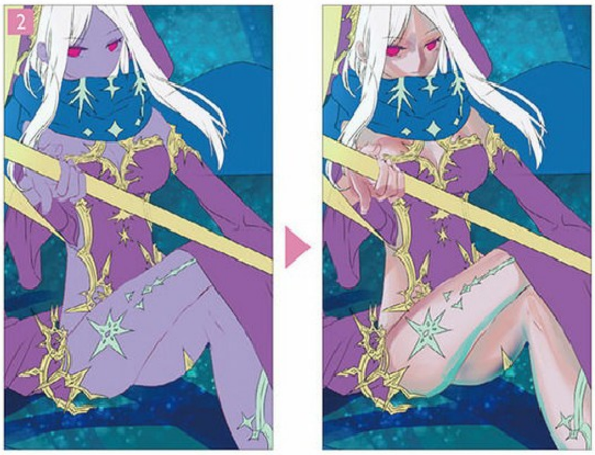
2 新規レイヤーを作成し、合成モードを［乗算］にして紫系の色を肌全体に塗ります。色はレイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは「33%」程度にしました。



R175
G153
B255

紫





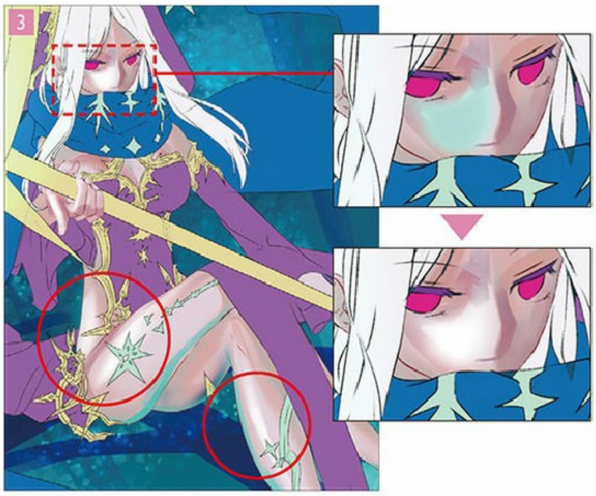
3 新規レイヤーを［覆い焼き］モードにし、［エアブラシ］などのぼかしのブラシを使って、1の反射光の色でハイライトを入れます。

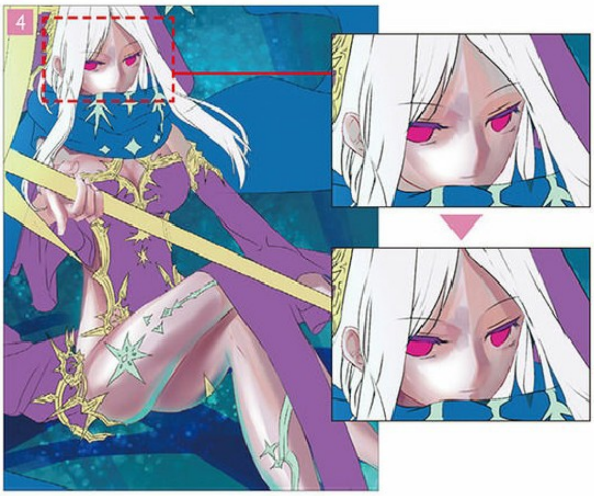
4 さらに濃い色で影を乗せて立体感を出します。
顔は影色で形を整えていきます。



R140
G74
B93

濃い影



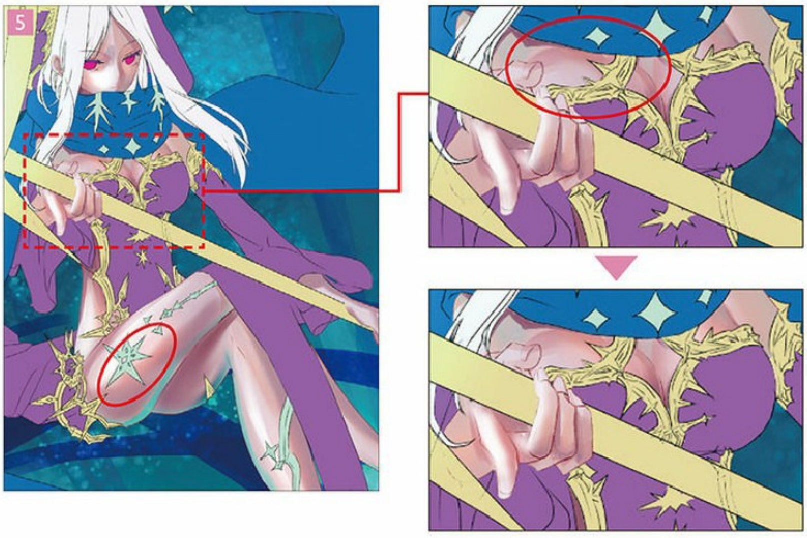


5 影の境目に彩度の高い肌色を［エアブラシ］で乗せてレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にします。強い光が当たっていない部分も色を入れることで差し色の効果があります。今回は胸のあたりにも乗せました。



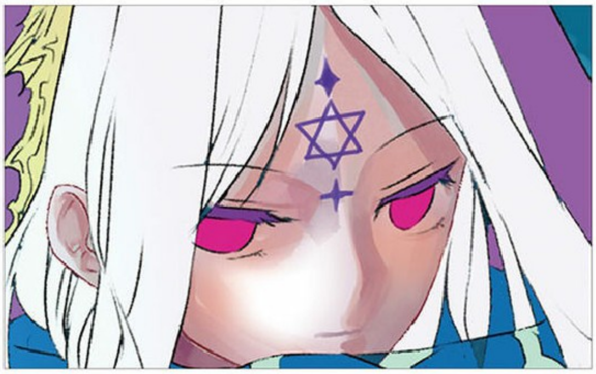
R249
G163
B136

赤み



6 顔にも 5 と同じ赤みを加えます。血色がよくなり肌の色が映えます。
最後に額に文様を描き、ここで一旦肌は終了にして、他のパーツの塗りを進めます。





03 肌の描き込みをする





他のパーツの塗りが大体終わったところで、さらに肌の描き込みをしていきます。
全体のバランスをみて立体感を足したり、色味の調整やハイライトの調整などを行います。

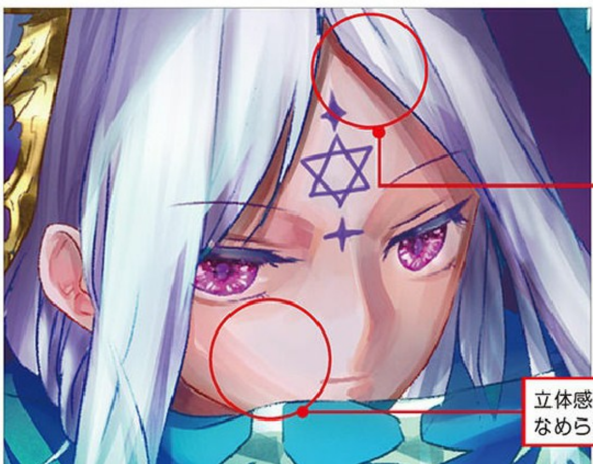
濃い影を乗せ、周りの色を［スポイト］で拾いながら色をなじませ立体感を作っていきます。
濃い影はメリハリをつけて描き、立体感を出すときは肌のなめらかさを意識してぼかしでなじませるようなイメージで塗り進めます。
顔の濃い影には差し色を入れて血色のよさを表現します。
足と同じ影色で塗ると、顔が暗くなってしまうので、顔周りなどの目をひく部分は彩度の高い色を意識します。

R157 G51 B57
顔の濃い影

R89 G30 B45
足の濃い影

部分的に極端に彩度の高い色を入れることで、色の情報が増え、画面が華やかになりますが、やりすぎには注意しましょう。



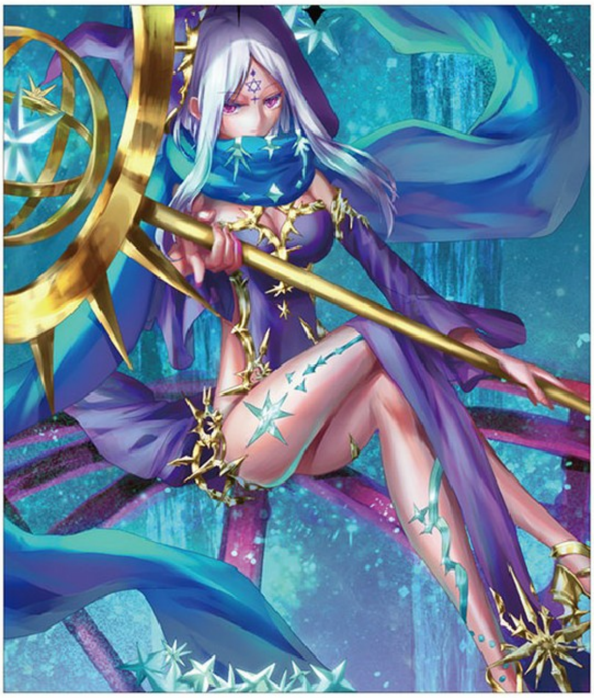




04 ハイライトを入れる

ハイライトを入れます。02 の 1 で使った反射光の色を［エアブラシ］などのぼかしのブラシで塗り、レイヤーを［スクリーン］モードにします。白く飛びすぎてしまわないように、レイヤーの［不透明度］を調整します。ここでは「86」程度にしました。





COLUMN よく使うブラシの設定

［色引きナイフ］
広範囲を薄く塗っていく場合やガサガサした質感を出しつつぼかす場合に使います。

［エッジ］
布や髪の影の描写などエッジが欲しい箇所に使います。

［四角水彩］
メインで使用するブラシです。人物～背景の塗りほとんどで使用しています。

筆［塗り＆なじませ］
肌、服の影をぼかす際などに使用。
ハイライトをぼかしていく場合にも使っています。









※ 左3つはCLIP STUDIO PAINTサポートWebサービス「CLIP」で無料ダウンロードできる素材ブラシです。

髪

髪は、前、横、後ろのブロックで考えます。頭の形と髪の流れを意識して影を入れていきます。
細い髪をつけ足し、動きをつけて髪のさらさら感を演出します。



01 影を入れる

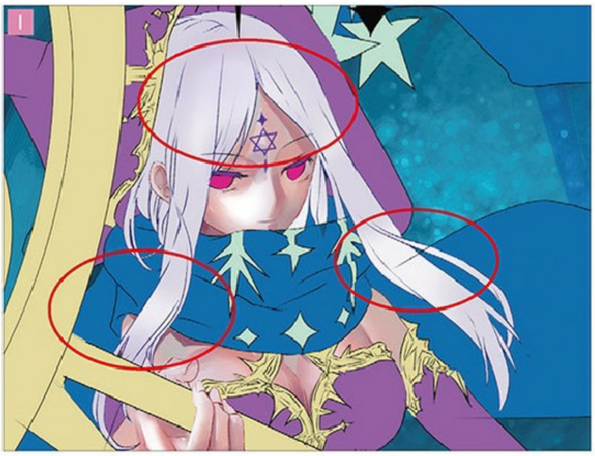
新規レイヤーを作成し、影を塗っていきます。

1 ベース色で下塗りをしたレイヤーに［エアブラシ］を使って、立体感の色で軽く明暗をつけます。ここは下塗りレイヤーに直接描き込みます。

2 新規レイヤーに［四角水彩］［色引きナイフ］［塗り&なじませ］ブラシを使って、肌と同様にざっくりと影を入れます（1影）。
今回はフードを被ったキャラクターなので、フードの落ち影も忘れないようにします。

3 さらにレイヤーを作成し、影の陰影を描き込みます（2影）。

R243 G241 B247	R216 G211 B226	R118 G103 B148	R89 G66 B115
ベース	立体感	1影	2影



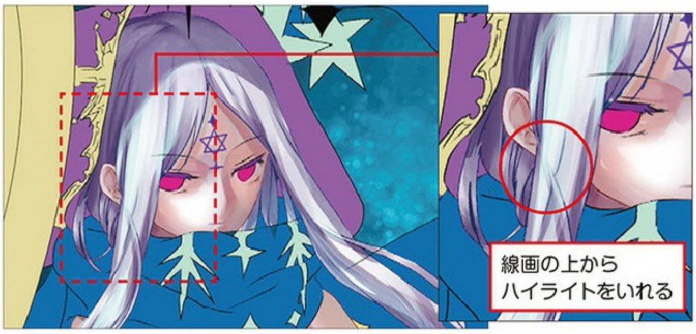




02 光を入れる

左の杖から青い光を出すので、髪にも光の効果を入れていきます。水色の差し色（p.81の反射光の色）を乗せ、レイヤーを［スクリーン］モードにします。ハイライトは線画の上に新規レイヤーを作成し、［四角水彩］［色引きナイフ］［塗り＆なじませ］ブラシで塗ります。線画を塗りつぶすことで光の強さを表現します。





03 コントラストをつける

髪の色味を調整します。［乗算］モードにした新規レイヤーに［エアブラシ］で髪の影色を乗せ、色にコントラストをつけてメリハリを出します。
ここで髪の塗りから一旦離れ、他のパーツの塗りを進めます。

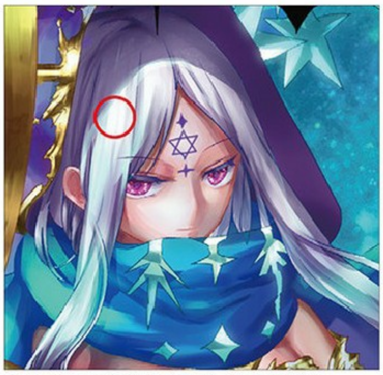


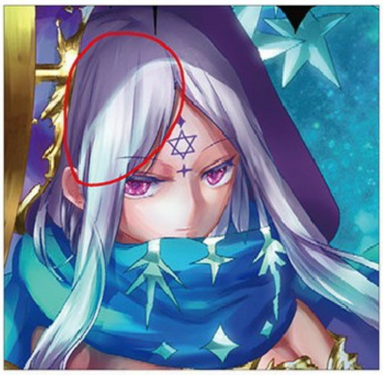


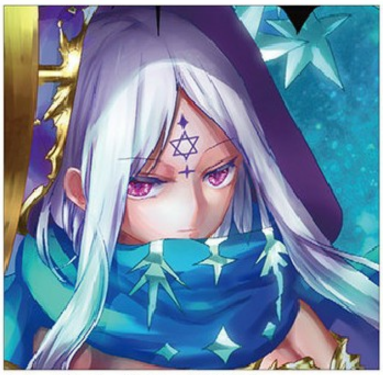
04 光を調整する

他のパーツがおおよそ塗り終わった段階で、全体を見ながら最終調整をしていきます。
まずは、杖の光源にあわせて色を調整していきます。明るい髪色部分から［スポイト］で色を拾います。杖に近い位置に塗り、色の濃さは［不透明度］で調整します。

さらに、新規レイヤーを作成し、髪全体に先ほどと同じ色を乗せ［オーバーレイ］モードにします。このとき、髪の下塗りの形で［レイヤーマスク］（p.64）を使用すると楽に塗ることができます。
ここまでで髪の塗りは完了です。

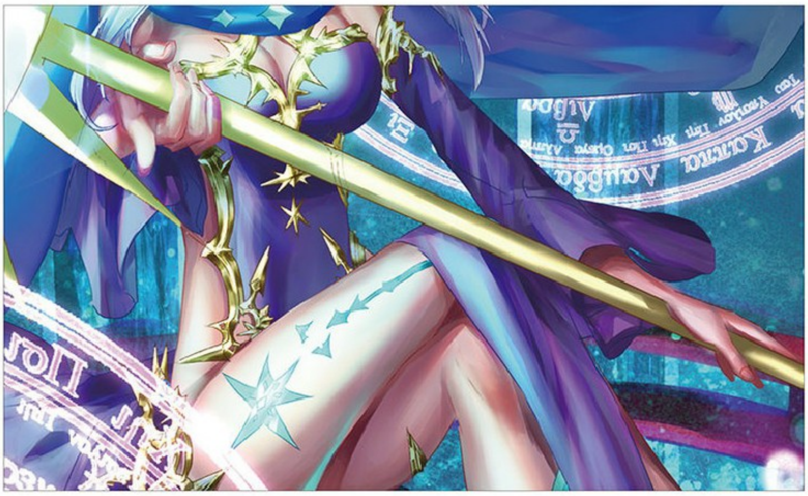

髪の明るい部分を［スポイト］で拾う


光源の杖に近い位置に色を乗せる


［オーバーレイ］モードにする

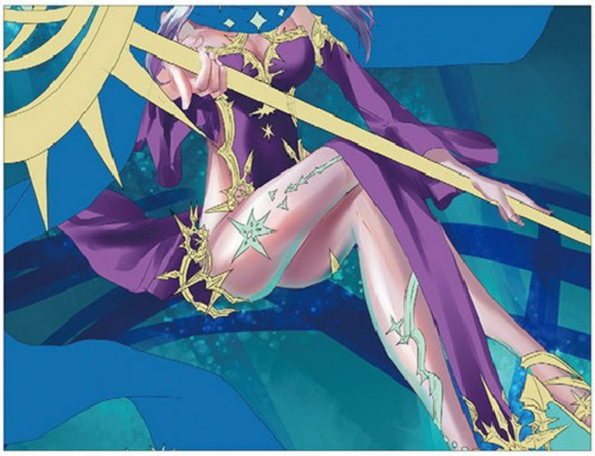
服

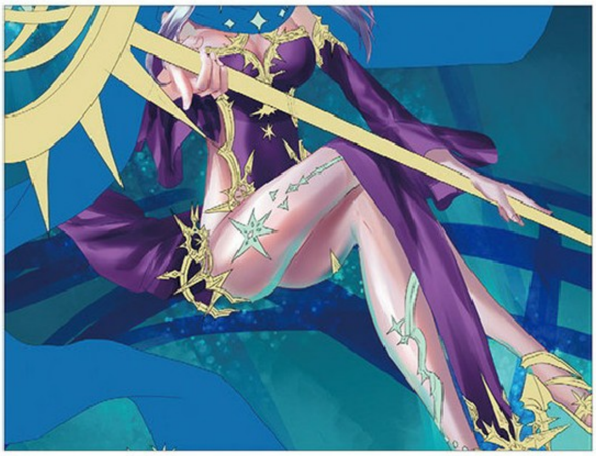
服は体に沿ってシワや影を作るので、服の下にある体の立体感を常に意識します。服の素材を考え、ぼかしのやわらかさなどを調節します。ワイシャツなどはエッジの効いた影、シフォン素材などはふんわりとした影になるように意識します。



01 影を入れる

下塗りレイヤーの上に［乗算］モードにしたレイヤーを作成し、大まかに影を入れます。
さらにその上に新規で［乗算］モードのレイヤーをもう1枚作成し、［エアブラシ］などのやわらかめのブラシで影を入れます。



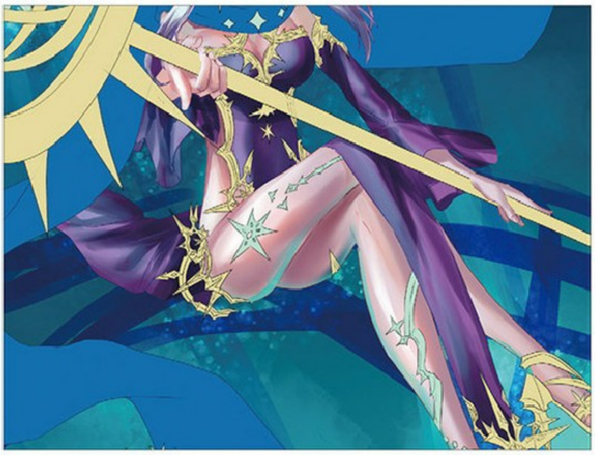


02 光を入れる

新規でレイヤーを作成し、合成モードを［ソフトライト］にします。光の当たる部分に青寄りの明るい色を置きます。
今回は環境光が明るい青なので、肌と同じように、人物のハイライトは青色系で統一しています。



R130
G255
B232
光



03 マフラーを塗る

マフラーを塗っていきます。マフラーも他と同様に、各工程ごとに新規レイヤーを作成し、クリッピングしながら塗り進めています。

1 ［エアブラシ］などのやわらかめのブラシで影（1影）を塗ります。

2 その上に紫寄りの色（紫）を塗ります。

3 杖からの光源を意識しながら、光を受けている方向にハイライトを加えます。

4 ［乗算］モードのレイヤーに影を追加して色に深みを足します。

ここまでで服の塗りから離れ、他のパーツを塗り進めます。











COLUMN 加算と覆い焼き

CLIP STUDIO PAINT PROのレイヤーの合成モードには2種類の発光モードがあります。［加算（発光）］と［覆い焼き（発光）］です。どちらも明るくするモードですが、違いがあります。イラストのテイストや、表現したい色味に合わせて試してみてください。

右図は人物レイヤーの上にピンク色に塗りつぶしたレイヤーを配置し、合成モードを変更した例です。



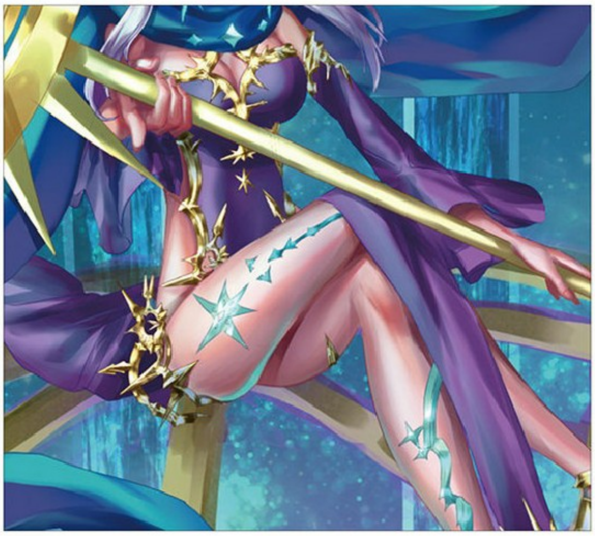
［加算（発光）］モード
重ねたレイヤーの色を足して明るくします。

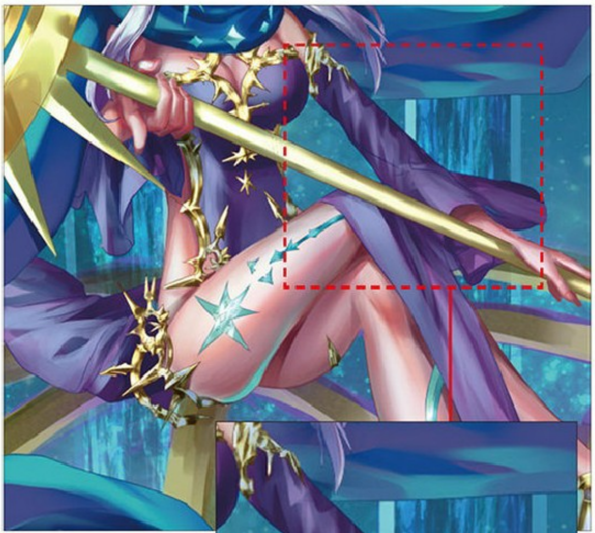


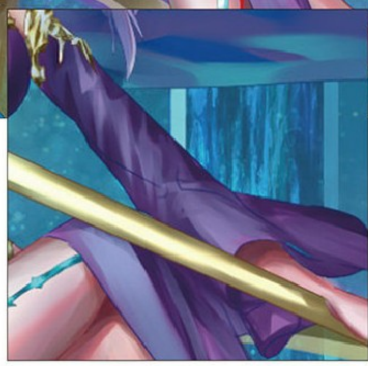
［覆い焼き（発光）］モード
下のレイヤーの色を明るくします。コントラストが弱くなります。

04 描き込みをする

他のパーツがおおよそ塗り終わった段階で、全体を見ながら最終調整をしていきます。
[四角水彩] を使って服の影を塗り込んでいきます。







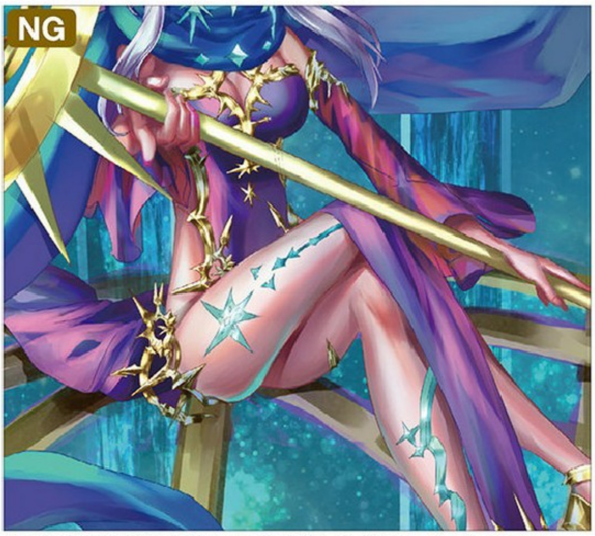
下のレイヤーの色を [スポイト] で拾いつつ、シワの質感を追加していきます。

05 差し色を入れる

[オーバーレイ] モードのレイヤーに青紫系の色を差し色として塗ります。全体の色味を見ながら差し色を入れないと、イラストが完成したときにちぐはぐな印象になってしまうので、注意しましょう。

肌と同様に、影の境界部分に、彩度の高い色を入れます。



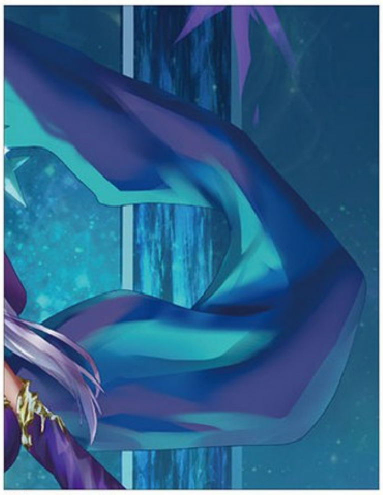


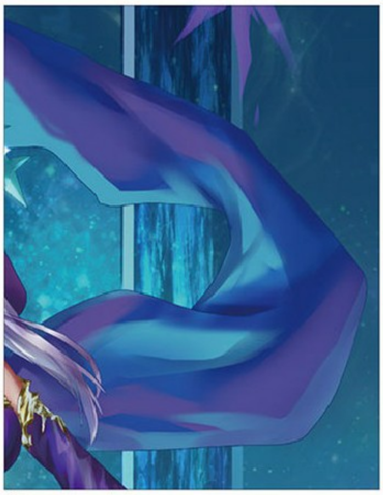
服の色とかけ離れすぎているため差し色が浮いてしまっている

06 マフラーの色味を調整する

マフラー全体の色に統一感を出すために色の調整をします。
新規でレイヤーを作成し、紫で塗りつぶしたらレイヤーの［不透明度］を下げてなじませます。
今回は「19%」程度にしました。

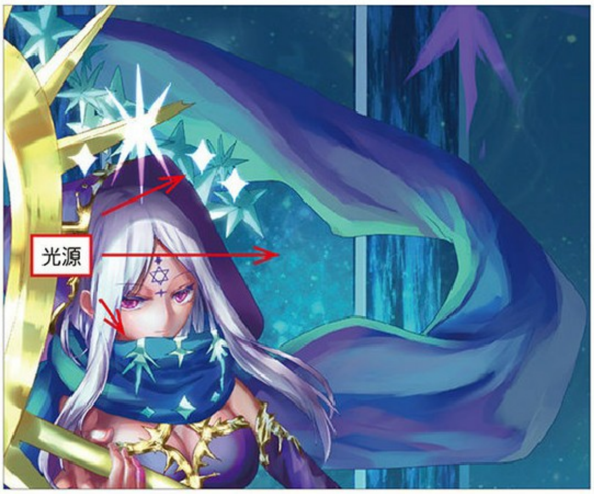
R126
G76
B229
紫


紫レイヤーなし


紫レイヤーあり

07 マフラーの描き込みをする

さらにレイヤーを追加し、描き込んでいきます。
杖からの光を意識しながら、［スポイト］で色を拾いながら形を整えていきます。



08 ハイライトを入れる

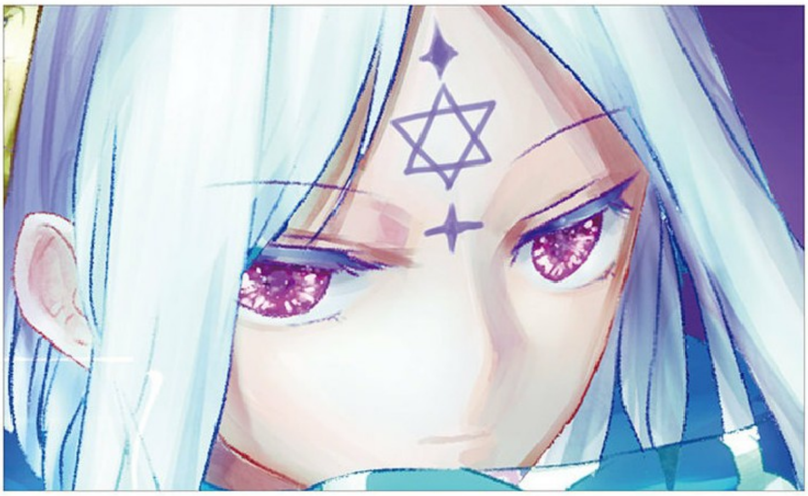
光の当たる部分を強めるために、［オーバーレイ］モードのレイヤーで光を追加します。
［エアブラシ］を使い、水色の反射光の色で、ハイライトを中心に光を追加して服の塗りは完了です。

R130
G255
B232
反射光



瞳

瞳孔を濃いめにしてから虹彩を乗せ、境界線のようなアクセントをつけると瞳がハッキリとした印象になります。
最後に［オーバーレイ］モードのレイヤーを使うと色の統一感と鮮やかさ、力強さを出すのに効果的です。



01 影を入れる

下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、影を塗っていきます。
白目と黒目の影のラインを揃えるようにして塗ります。影の境目は少し濃い色を入れます。
白目は肌のレイヤーに塗っています。

白目

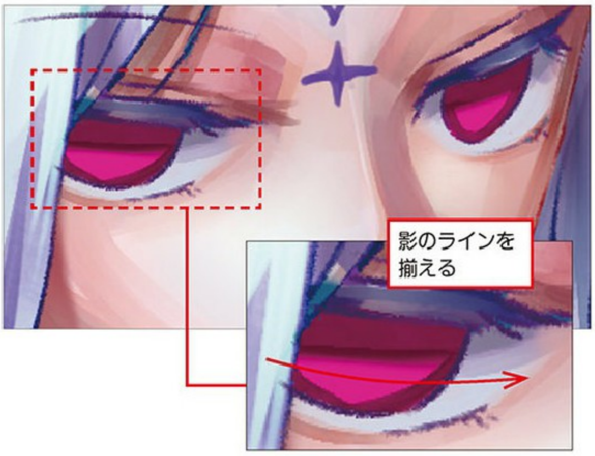
R202 G203 B222
ベース

R122 G111 B141
影

黒目

R236 G0 B140
ベース

R118 G10 B61
影



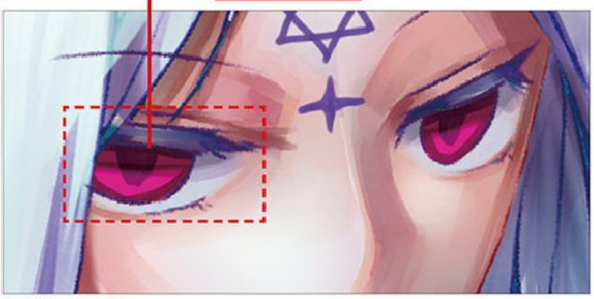
02 瞳孔を入れる

［乗算］モードのレイヤーを作成して、紫で瞳孔を描き入れます。
まぶたの影も少し入れます。



R167 G46 B141
瞳孔


［通常］モード


［乗算］モード

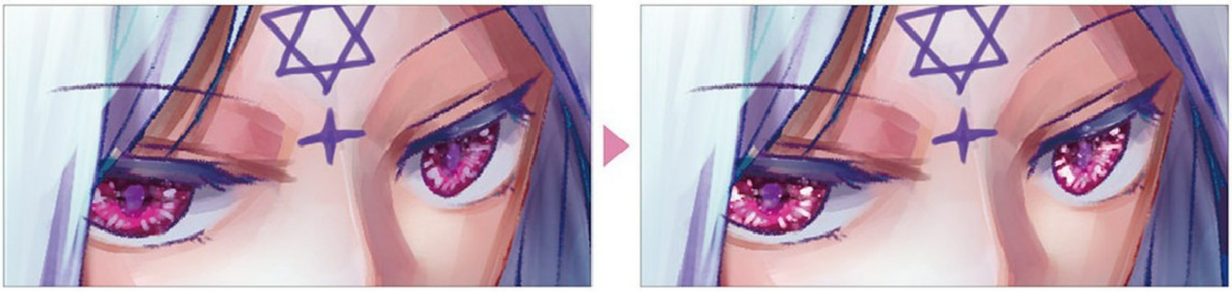
さらにレイヤーを作成し、同じ色で瞳孔の中を描き込みます。



03 虹彩を入れる

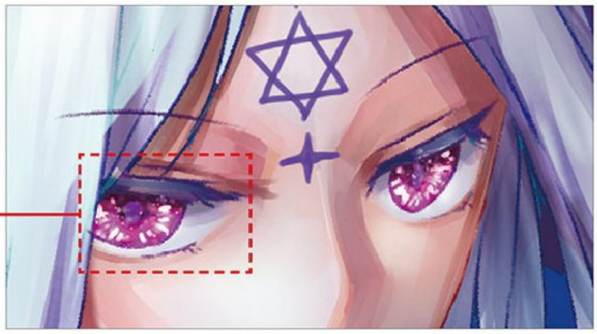
ほんのり紫の入った白で、瞳孔を中心に放射線状に虹彩を入れます。
レイヤーを［加算（発光）］モードにして瞳を光らせます。

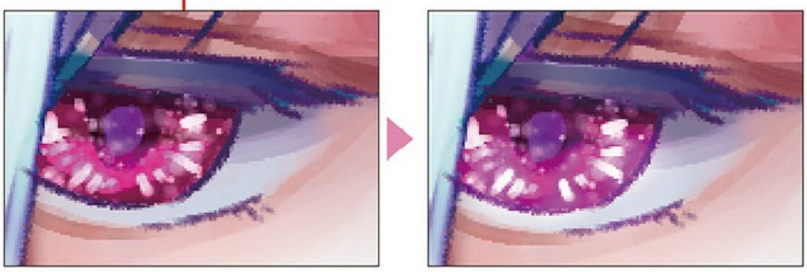




04 色の調整をする

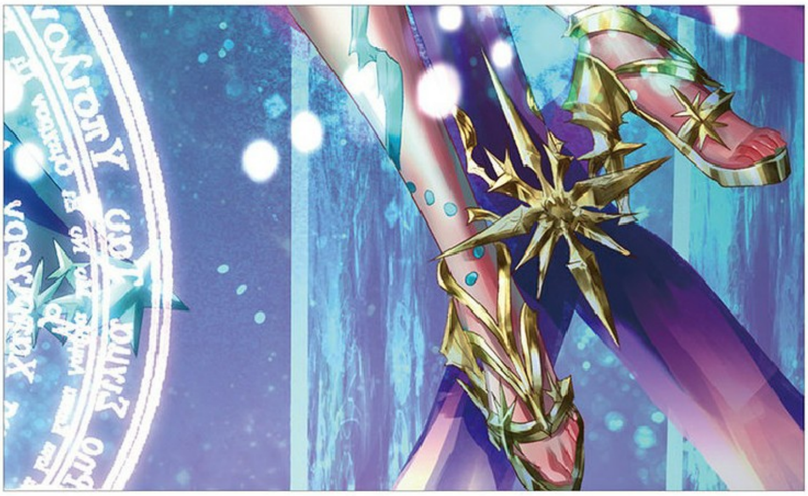
［覆い焼きカラー］モードのレイヤーを作成し、03 の虹彩の色で、黒目の下側を塗り、色の調整をしたら瞳の塗りは完了です。
この後、発光の効果を使い、全体の色味を調整したら完成になります。発光の解説はp.94を参照してください。





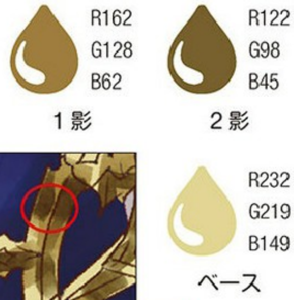
金属

光沢と映り込みの陰影をハッキリとさせつつ、所々ぼんやりとした明るさを出すことでつややかな金属のようになります。
映り込みの陰影は、細かく多めに金属の形に沿って入れていくことで、リアリティが増します。



01 影を入れる

[四角水彩] と [塗り&なじませ] を使って影を塗ります。影ごとにレイヤーを分けて [乗算] モードで塗っていきます。1影は金属の凹凸を意識して塗ります。
2影は小さめに入れることと、破線のように間隔を開けて1影の上の中央などに少しずつ配置するのがポイントです。





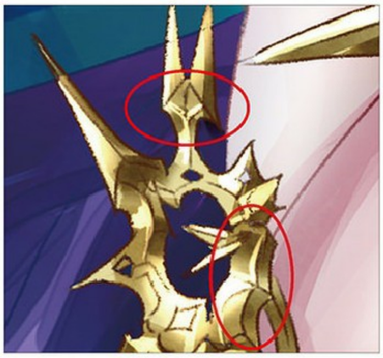


02 光の効果を入れる

線画レイヤーの上にレイヤーを作り、下塗りの形で [レイヤーマスク] を作ります。
こうすると [下のレイヤーでクリッピング] が使えない場合でも塗りのはみ出しが防げます。
合成モードを [加算 (発光)] に設定し、2影の要領で今度は光の当たる部分にベースの色でハイライトを入れます。
このときカーブ部分はやわらかく、尖った部分はエッジの効いたハイライトでメリハリを出すと、より質感にリアリティが増します。



細かい段差の部分にも細いハイライトを入れることで、金属の形状をわかりやすくさせます。



03 杖を塗る

杖も服の金属と同じ要領で影を塗り、金属の塗りは完了です。



1 1影を塗ります。



2 2影を塗ります。



3 ［加算（発光）］モードのレイヤーにハイライトを入れます。



4 発光に合わせて青味の色を入れます。



5 杖と球体の間にレイヤーを作成し、発光エフェクト※を入れ合成モードを［加算（発光）］にします。



杖と球体のレイヤーは分けて塗っています。レイヤーを分けずに塗ってしまうと、球体にかかる発光のエフェクトが強すぎて色がつぶれてしまうからです。

※ エフェクトに使用した素材はCLIP STUDIO PAINTサポートWebサービス「CLIP」で無料ダウンロードできる「光」素材です。

Technic

Luminous

発光

デジタルならではの「発光」の表現は、色の鮮やかさもあり、目をひく要素のひとつです。
アナログでは難しかった光の表現も、デジタルではボタンひとつで表現できてしまいます。
簡単だからこそ、イラスト全体の雰囲気を壊さないように使用することが重要です。
「発光塗り」のイラストで使った星の効果、魔法陣、杖の光を解説します。



発光前



発光後

01 発光させるところを決める

まずは、どこを発光させるかを決めます。
ここでは次の3つの発光を解説します。

・星
・魔法陣
・杖



02 星の発光

人物の下に［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーを作成し、［BOKEブラシ※1］を背景全体に走らせて星空のようにします。
ブラシのサイズや色を変えて重ねるように描画すると奥行きが出ます。
同様に人物の上にもレイヤーを作成し、星を描き込みます。

※1　エフェクトに使用したブラシはCLIP STUDIO PAINTサポートWebサービス「CLIP」で無料ダウンロードできる「BOKEブラシ」です。





03 魔法陣の発光

人物の背面と前面に魔法陣を追加します。
魔法陣は自分で描いてもよいですが、ここではフリーの素材を使用しました※2。

1 魔法陣を配置し、［編集］→［変形］→［自由変形］を使い、変形させます。
2 形が決まったら［レイヤープロパティ］の［境界効果］で白フチをつけ、さらに［レイヤー］→［ラスタライズ］で境界効果から白フチの描画に変換します。
3 複製してレイヤーを2つにし、上の魔法陣レイヤーに［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけます。
4 3でぼかした魔法陣のレイヤーを［覆い焼き（発光）］モードにして［不透明度］を調整したら完成です。

空気遠近法（p.97）を意識して、背面の魔法陣は手前より少し［不透明度］を落とし、暗めにすると遠近感が出ます。

※2　魔法陣は「あやえも研究所（http://ayaemo.skr.jp/）」の素材を使用しました。

1



2



3



4



※見やすいように一部背景を薄くしています。

04 杖の発光

今回のイラストでは杖からの発光がメインの光源になります。青白い光を意識しているため、全体の影色も水色などの明るい青を使用していました。
ここではさらに、全体の色味を統一するために、光の表現を追加していきます。

まずは、背景に青白い光を入れます。
人物のレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、[覆い焼き（発光）] モードにします。
杖の後ろ、人物の周りを中心に [エアブラシ] を使って色を入れます。





05 色の調整

04 で作ったレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、合成モードを [スクリーン] にします。
画面下を紫のグラデーションで明るくします。



人物の色が浮いてしまったので、調整します。人物のレイヤーをフォルダーにまとめ、その上に合成モードを [オーバーレイ] にした新規レイヤーを作成します。
人物の形で選択範囲を取り [レイヤーマスク] にします。
04 で使った光の色を杖の近くからグラデーションになるように入れます。



[通常] モード



さらに、肌に発光の効果を追加します。
05 で作ったレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、[四角水彩][色引きナイフ][塗り&なじませ]などのブラシを使って明るくしたい部分に色を入れます。
最後に、杖の真ん中に、光をイメージした画像※を入れ、合成モードを[加算(発光)]にして完成です。



色を入れたところを
わかりやすいように赤で表示



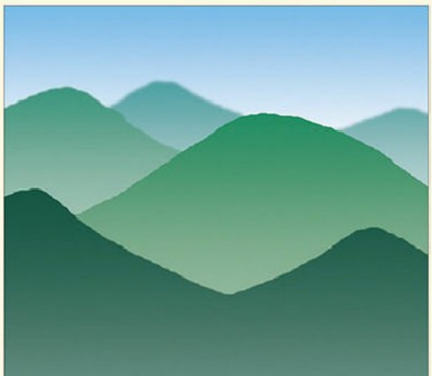
※ 使用した画像はCLIP STUDIO PAINTサポートWebサービス「CLIP」で無料ダウンロードできる「光」素材です。

COLUMN 「空気遠近法」とは

「空気遠近法」とは、遠くにいくほど空気の影響で、色が薄くなり、周りの色を混ぜたようにぼんやりとかすんでいく現象を利用した遠近法です。イラストでは、近くのものはハッキリと描き、遠くのものほどぼかしを強めたり、周りの色を混ぜた色にすることで表現できます。



空気遠近法なし



遠くのものほどぼかしが強くなる



空気遠近法あり

ギャルゲ塗り Galgame

アニメ塗りの境界をぼかしたような塗り方で、ブラシ塗りに似ていますが、ハイライトや影の入れ方で、より艶っぽく見せるのがギャルゲ塗りの特徴です。
ここでは、グリザイユ画法のように、単色で影を入れてから色を乗せる塗り方を解説していきます。最初は1色で塗るので、影の配置やバランスが確認できます。塗り忘れの部分などを減らすことができ、効率よく作業が進められます。
後から色を入れ替えるだけなので調整も楽です。

線画　LINE DRAWING



まず［鉛筆］の［粗い鉛筆］で輪郭を描き、［ペン］の［Gペン］で線画を描きます。





おーじ茶
フリーランスのイラストレーター。
『毎日がハーレムすぎて王子は姫を決められないっ！』(PeasSoft) ゲーム原画、『ひまわり!! -あなただけを見つめてる-』(Light) SD原画、医療治験広告（株式会社アスポ）宣伝用キャラクターデザイン・原画など。
また、同人サークル「猫茶畑」でオリジナルを中心に活動中。

COMMENT
はじめまして、おーじ茶と申します。 ねこみみ国のにーそ県ぱんつ村から来ました。普段の塗りは影に色味を足し、塗ってはレイヤー統合し効果をかけて重ね、色調調整をしながら塗っています。今回はわかりやすくするために使用する色を控えながら描きました。

WEB http://nekotyabatake.iza-yoi.net/
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=122233
Twitter https://twitter.com/Ozicha
PEN TABLET Wacom Cintiq24HD



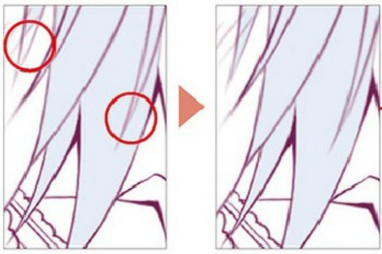
肌

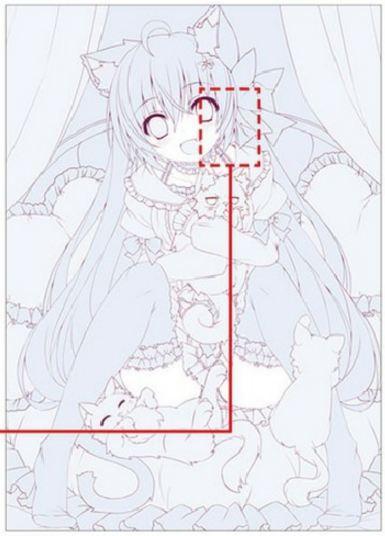
肌は、彩度が低くならないように明るめの肌色で塗ります。影は赤みのある肌色を選ぶと艶っぽくなります。
濃い影の部分は薄い紫を少し入れるとよくなじむのでオススメです。



01 下塗りをする

パーツごとに下塗りをします。[塗りつぶし] で大まかに塗り分け、塗りきれなかった部分は [鉛筆] などでしっかり塗ります。
後でパーツごとに色を置き換えるので、かなり細かくレイヤー分けをしておきます。





下塗り



02 影を入れる

[筆] の [濃い水彩] と [透明水彩] を主に使います。
1影、2影と2段階で影を入れます。影ごとに新規でレイヤーを作成し、下塗りしたレイヤーの上に配置、[下のレイヤーでクリッピング] (p.117) をします。他のパーツもこの方法で影を入れています。
1影は [濃い水彩] で濃いめの影を入れ、[色混ぜ] の [ぼかし] でマイルドにします。
2影はレイヤーを [乗算] モードにして髪などの落ち影を [透明水彩] で薄く入れていきます。
単色で一気に影入れをすることで、全体の影の配置やバランスがわかりやすくなります。



1影は [ぼかし] を使ってふんわりと



2影は髪などの落ち影を入れる程度で

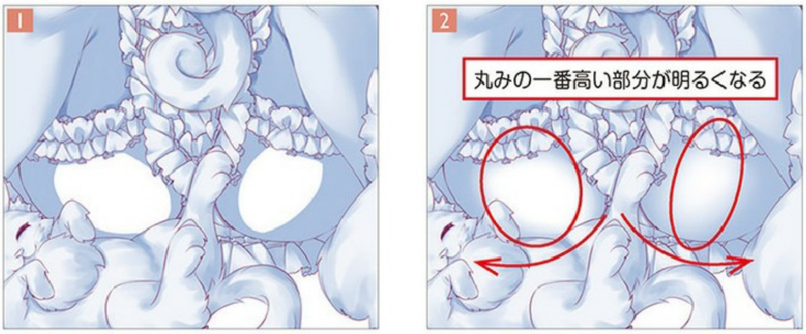
太ももを塗っていきます。

1 ［濃い水彩］で1影をざっくりと入れます。

2 ［ぼかし］で、境界をぼかします。

3 ［エアブラシ］を使って影の形を整え、靴下とスカートの落ち影（2影）を入れます。

足の形をしっかりと意識して影を入れないと不自然になってしまうので注意しましょう。







丸みの高い部分と、明るい部分がズレているので、不自然に見えてしまう



03 単色塗り完成

同じ手順で他パーツも影ごとにレイヤー分けをして塗ります。右図が単色塗りが終わった状態です。他パーツの単色塗りは各項目で解説しています。

04 色の置き換えをする

単色で塗ったレイヤーをそれぞれの色に置き換えていきます。レイヤーの［透明ピクセルをロック］（p.117）にチェックを入れた状態で、［塗りつぶし］で色を置き換えます。

1 色を置き換えたいレイヤーを選択し、［塗りつぶし］を使うと、色が置き換わります。

2 同様に影のレイヤーも色を置き換えます。

3 太もも部分も色を置き換えました。


1影

2影

COLUMN よく使う色はパレットを作っておく

今回は右のような色パレットを使用しました。
肌などの共通の色はカラーセットに登録しておくとよいでしょう。
服や髪など毎回変わるところも、暖色系、寒色系など、ある程度基準の色を作っておくと、色選びに悩むことないので、作業がスムーズになります。





05 線画の色トレスをする

すべての色の置き換えが終わったら、線画の色トレス（p.116）をして全体の印象をやわらかくします。
ここで肌の塗りから離れ、他のパーツを塗り進めます。



06 頬に赤みを入れる

他のパーツが塗り終わったら、最後に色の調整を行います。
まずは、頬に赤みを追加します。少し濃いめのピンクを［エアブラシ］の［柔らか］でふんわりと入れます。
このままでは濃いので、レイヤーの［不透明度］で調整します。今回は「80」にしました。





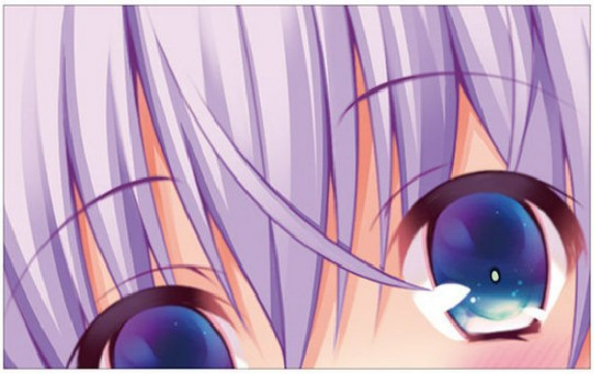
ベース　　レイヤーの［不透明度］を「80」に

07 肌の色を調整する

影色など色が濃すぎる部分には、新規レイヤーを作成し、上から紫色を入れて色をマイルドにします。あまり濃くなりすぎないように、うっすらと乗せる程度です。
肌の赤みと同じように、[不透明度] で色味を調整します。
ここでは「50」程度にしました。







08 足の色調整

足も顔と同様に、赤みと影色の調整をします。お尻に赤みを入れることで艶っぽくみずみずしい肌を表現できます。肩やひざなどの丸みの部分にも効果的です。

影の調整は必ずしも顔と同じ不透明度でなくてもかまいません。全体のバランスを見て不透明度を決めていきます。





09 ハイライトを入れる

最後にハイライトを入れます。頬や鼻などの高い部分に入れていきます。

さらに、お尻に沿って反射光を入れることで、艶っぽさが増します。これで肌の塗りは完了です。





服



ブラウスやスカートなどのやわらかい素材や靴下のようなピタッとした素材など、質感の違いを意識して塗ります。

01 ブラウスの単色塗りをする

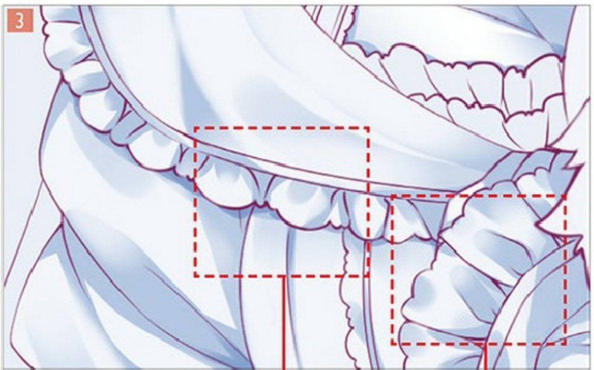
まずは服の単色塗りを作っていきます。
[濃い水彩] と [透明水彩] を使って塗り、[色混ぜ] の [ぼかし] でなじませます。

1 服の流れに沿って1影を入れます。シワになる部分はエッジを効かせて、シワのない部分はぼかしを使ってやわらかくなるように意識します。

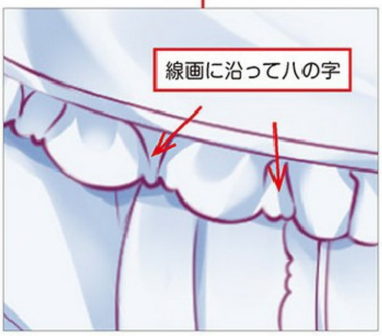
2 新規レイヤーを作成し、濃い影（2影）を入れます。フリルの下や関節のシワが集まる部分などに入れ [乗算] モードにします。







3 フリルにも影を入れます。フリルは線画に沿って八の字をイメージして影を入れます。大きいフリルのときは、外側からも影を入れるとより立体感が出ます。





02 靴下の単色塗りをする

靴下のような肌に密着する素材は、肌を塗るときと同じように、丸みを意識して影を入れます。
関節部分や足の指先にシワの表現を入れることで、肌との違いが表現できます。



1影



2影

03 色の置き換えをする

「肌の 04 (p.101)」を参考に色の置き換えを行います。
まだここでは靴下の柄は入れません。
すべての色の置き換えが終わったら、線画の色トレスをしておきましょう。



memo レイヤーは色ごとに分ける

服のようにさまざまな色を塗るときは、色ごとにレイヤーを分けておくと、後で色を置き換えるときに混乱せずに作業が進められます。

ここではブラウス、リボン、フリルの他に中に着ているキャミソールなど細かく分けています。

レイヤーを分けておかないと、塗りつぶしをしたときに、同じ色になってしまうので注意しましょう。



リボンまで塗りつぶされてしまった例

04 影色を調整する

影があっさりしすぎているので、少し調整していきます。影のレイヤーを複製し、肌色や紫を入れると色の深みが増します。

1 深みを足したい影のレイヤーを複製して、下に配置します。
2 複製したレイヤーを、色の置き換えと同じ要領で肌色に置き換えます（色味によって紫などを使ってもOKです）。
3 ブラウスの影が少し濃くなり、影色に深みが加わりました。





肌色に置き換えた1影コピーのみ表示



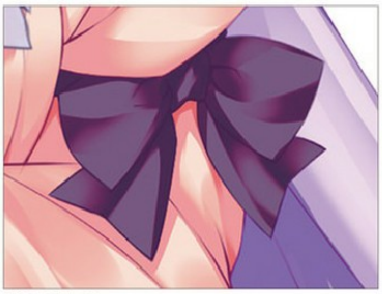
1影のみ


1影コピーを重ねたもの

リボン部分も、影レイヤーを複製して色に深みをつけていきます。
複製した影を赤みの紫に置き換えて、下に配置します。色が濃すぎる場合はレイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは「35」程度にしました。




複製した影を赤みの紫に置き換え


影と重ねる


複製したレイヤーの［不透明度］を調整

靴下は服と同じように肌色を使って影色に深みを足しました。

影色に深みを足すときは、全体のバランスを見て色を決めていきます。全体が暖色系の色味のときは赤に近い紫を入れます。
全体が寒色系の色味のときは青に近い紫を入れます。
紫は色に深みを持たせてくれるので活用しましょう。





05 靴下の柄を描く

靴下の柄を描いていきます。
新規でレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］にします。影のレイヤーの上に配置し、足の曲線に沿って柄を描きます。
このとき、足からはみ出た部分はクリッピングで消えてしまうので、はみ出しは気にせずに、おおよそ等間隔になるように描き入れます。
柄を描いたレイヤーを［乗算］モードにすることで、下の影が柄にもついたようになります。




［乗算］モード



柄のみ表示

06 柄の影を調整する

このままでは少し影が弱いので、影の色を追加します。
靴下の柄を描いたレイヤーを複製し、紫色に置き換えます。
下塗りの影を参考に、影以外の部分を［消しゴム］で消します。
最後に［乗算］モードにします。


紫色に置き換える


影以外を［消しゴム］で消す


［乗算］モードにする

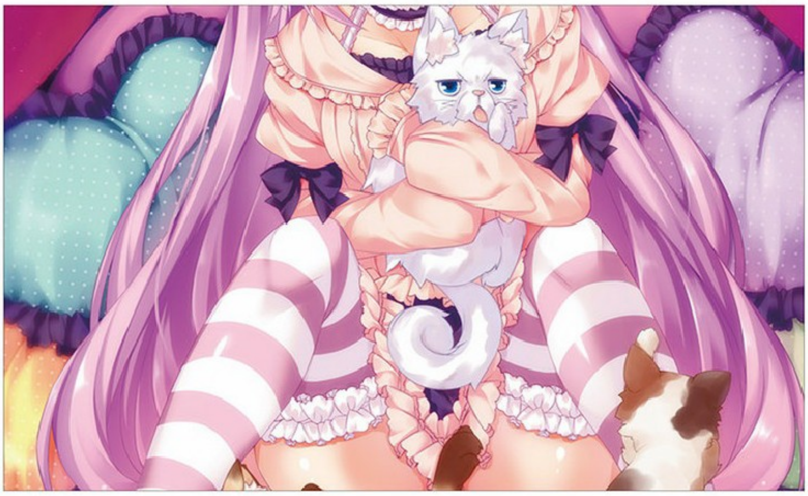
07 ハイライトを入れる

最後に靴下にハイライトを入れます。
服全体にハイライトを入れてしまうと、情報量が増えてしまい全体がうるさい印象になってしまうことがあります。
ニーソックスなどの肌に密着している箇所にハイライトを入れると効果的です。



髪

髪の塗りは作品の完成度を大きく左右する重要な作業です。[エアブラシ][鉛筆][色混ぜ]ツールを駆使して自分の作風に合う塗りを模索していきましょう。



01 髪の単色塗りをする

肌や服と同様に単色で影を入れます。1影はざっくり明るいところと暗いところを塗り分けるように入れ、2影は髪の流れに沿って入れます。



1影



2影



前髪は細かく、頭の丸みに沿って頭頂部はふんわりとぼかしを入れる

人物右側（画面左側）の髪の影に少し明るい色を入れる。
人物の左右で影の濃さを変えることで、人物右側に光源があることが表現できる



02 色の置き換えと色トレス

「肌の 04 (p.101)」を参考に色の置き換えをします。すべての色の置き換えが終わったら、線画の色トレスをしておきましょう。ここで髪の塗りから離れ、他のパーツの塗りを進めます。





03 髪の色を調整する

背景まで塗り終えたところで、髪の色が浮いているように見えたので色味を調整していきます。
髪のレイヤーを一つひとつ入れ替えるのは大変な作業なので、髪のレイヤーを複製して統合したものを色調補正をします。
[編集] → [色調補正] → [色相・彩度・明度] を使ってピンク寄りに補正後、レイヤーの [不透明度] で調整しました。
このとき、合成モードを [オーバーレイ] や [ソフトライト] にして明るい印象にすることもあります。





髪の部分だけレイヤーを複製して合成する



複製したレイヤーを調整する

04 髪をなじませる

さらに髪色をなじませていきます。
影色の濃い部分に［色混ぜ］の［ぼかし］を使って、薄い紫や濃い肌色で色をなじませます。

R234
G210
B226
紫


R252
G172
B154
濃い肌色





05 顔周りに肌色を入れる

顔周りに肌色を入れ、肌と髪をなじませます。色味はレイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは「50%」程度にしました。ギャルゲ塗りはやわらかさが特徴なので、特に顔はふんわりとした印象にします。髪の色によっては、なじみにくいこともあるので、バランスを見ながら調整しましょう。





06 前髪を加筆する

さらに顔と髪をなじませるために目の上に前髪を描き足します。
別レイヤーに［濃い水彩］と［透明水彩］を使って直接髪を描き足します。



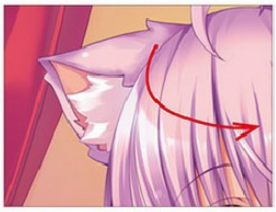


07 ハイライトを入れる

新規レイヤーを［加算（発光）］モードにして、［透明水彩］と［消しゴム］を使って髪にハイライトを入れます。光源を意識して、頭の丸みを考えながら入れるのがコツです。最後に髪の毛に後れ毛を少し追加して髪の塗りは完了です。




ジグザグに塗る


頭に沿って消しゴムで消す



COLUMN よく使うブラシの設定

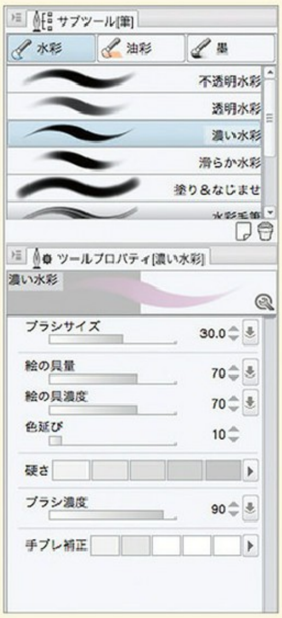
エアブラシ［柔らか］
ぼかした影を整えたり、顔周りなどふんわり仕上げたいときに使います。

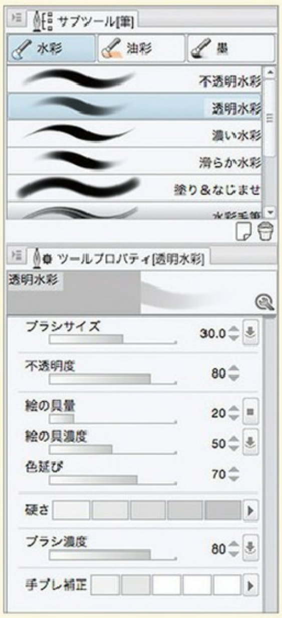
色混ぜ［ぼかし］
主に影をぼかすのに使用しています。

水彩［濃い水彩］［透明水彩］
主にこの2つと［ぼかし］で単色塗りをしています。［濃い水彩］と［ぼかし］はやわらかい影を、［透明水彩］は髪の落ち影を描くときに使っています。



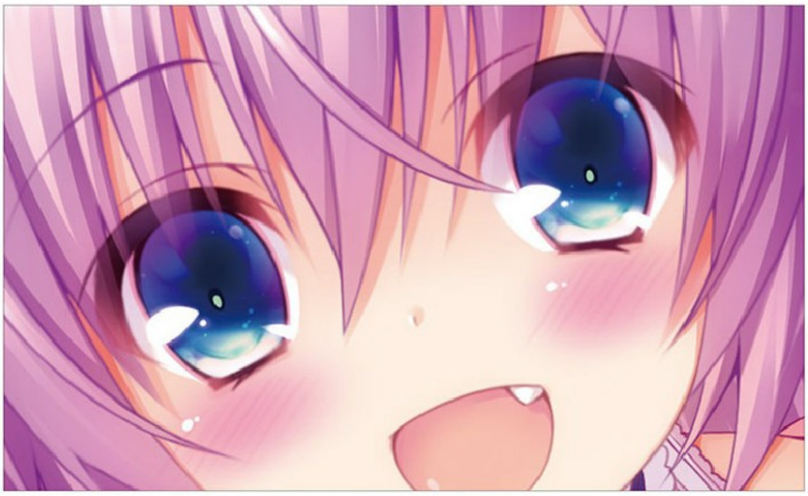






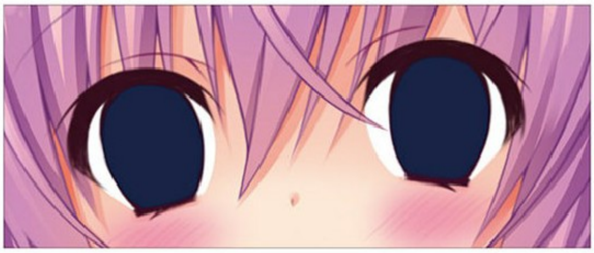
瞳

瞳はイラストの中でも、視線を最優先で誘導するポイントになります。
瞳の描き込み量を増やすことで、全体の完成度も上がるので、しっかりと描き込んでいきましょう。

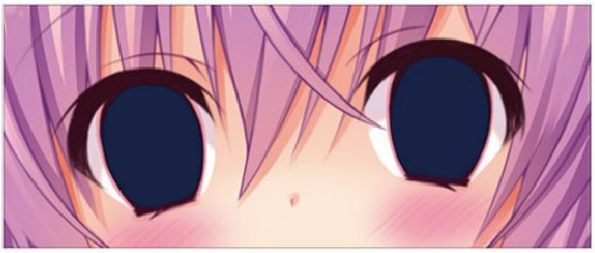


01 白目の影を塗る

白目に影を入れていきます。境界は少しぼかす程度にします。



黒目の周りをピンクで縁取りします。あえて瞳と逆の色を選ぶことでより目が強調されます。



02 黒目を塗る

黒目を塗っていきます。

1. ベースを塗ります。髪の色に合わせてピンク系の色にします。ピンクで明るい部分を塗り、上から赤みのある黒をグラデーションで乗せます。
2. 暗い部分に紫で薄く光を入れます。
3. 目の描き込みを増やすため、ちょんちょんと光を入れ、合成モードを［加算］にします。

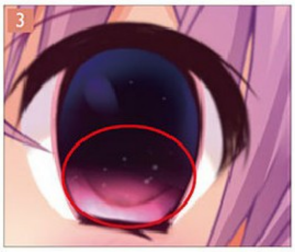
R48 G16 B37
赤みの黒

R228 G95 B143
ベース

R66 G25 B113
紫

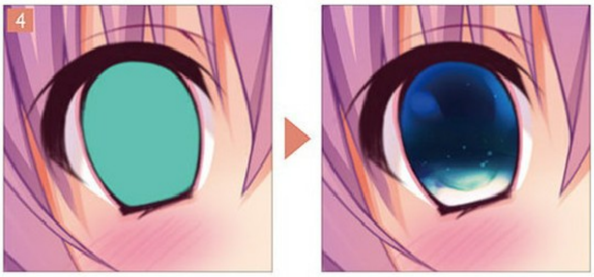






4 合成モードを［オーバーレイ］にして、緑色で塗ったレイヤーを何枚か重ね、色を調整します。

R86
G212
B191
緑

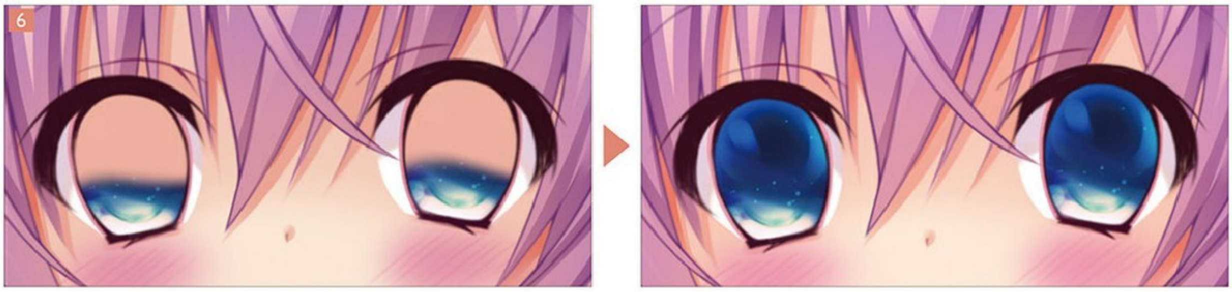


5 青色を使って黒目の形を整えます。

R48 G43 B113 濃い青
R57 G120 B174 中間色
R97 G167 B187 明るい青

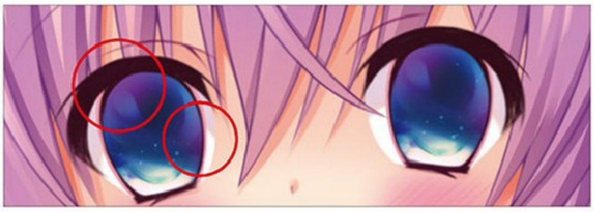


6 黒目が描けたら、上から肌色のグラデーションをかけます。
合成モードを［オーバーレイ］にして瞳の色を明るく調整しました。

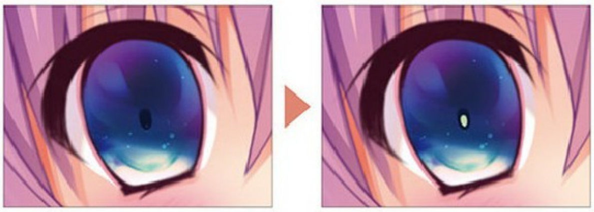


03 瞳孔を描き込む

黒目の上側に濃いピンクを入れ、深みを出します。
［乗算］モードのレイヤーに紺で瞳孔を描き入れ、その上に新規レイヤーを作成し、瞳孔の中を黄緑で塗ります。



R33 G30 B87 紺
R215 G248 B190 黄緑



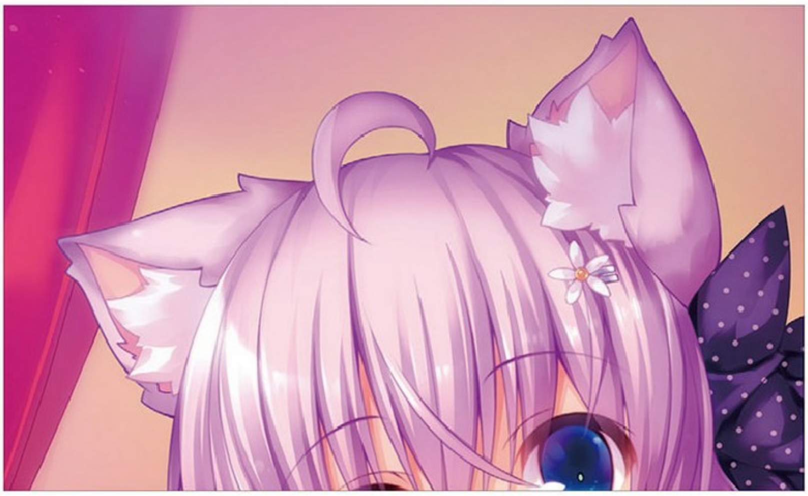
04 ハイライトを入れる

最後にハイライトを入れ、まつげの線画を調整して瞳の塗りは完了です。
目尻と目頭側は肌の色、黒目の上は髪の色をぼかして入れるとふんわりした優しい印象になります。



動物

猫耳や動物などのふわふわした毛並みの描き方を解説します。
一口に毛並みといっても、毛の1本1本を描き込む方法からシンプルなベタ塗りまでさまざまです。



01 単色塗りをする

猫耳は髪の毛と同じ「毛」ですが、毛束の流れではなく、全体の「もふもふ」した雰囲気に気をつけて単色塗りをしていきます。
[エアブラシ] や [色混ぜ] の [ぼかし] を使ってなるべくエッジをつけないようにします。あまりなめらかにしてしまうと、ツルッとした印象になってしまうので、筆の質感を少し残すとやわらかいもふもふ感が表現できます。
猫は、描き込みを抑えめにして目線が分散してしまわないように気をつけます。







02 色の置き換えをする

「肌の 04 (p.101)」を参考に、色の置き換えします。耳の中の毛は、立体感を出すために、影を塗ったレイヤーを複製して色味を調整しました。





03 柄を描く

猫の色を置き換えたらそれぞれ柄を描いていきます。

ヒマラヤン

ヒマラヤンの特長である鼻の周りや手足、しっぽの柄を描き込みます。
[筆] の [濃い水彩] と [透明水彩] などを使います。影レイヤーの上に新規で [乗算] モードのレイヤーを作成し、色を乗せます。胸の毛などにハイライトを入れて立体感を出します。


影のみ


柄を追加


ハイライト追加

三毛猫

白をベースに、茶と黒の柄を描き込みます。
ヒマラヤンと同様に、影の上に [乗算] モードのレイヤーで柄を入れます。
しっぽ周りなどに、紫色のぼかしを入れて影色を調整します。


影のみ


柄を追加



影調整

白猫

白猫は柄がないので、影色を複製して重ねることで色に深みを出します。
人物の腕の影ができる部分には、さらにレイヤーを重ねて [エアブラシ] で薄く紫色を追加して調整します。


影のみ


複製して深みを出す



調整

Technic
色トレス

Colortrace

色トレスとは、線画をなじませるために、周りの塗り色に近い色で線画を着色する方法です。
色トレスをするだけでも、イラストの印象がやわらかい仕上がりになります。仕上げたいイラストのイメージに合わせて効果的に使っていきましょう。

あまり周りと近い色にしてしまうと目立たなくなってしまうので、色に注意が必要です。
ここでは「ギャルゲ塗り」のイラストを参考に色トレスの方法を簡単に紹介していきます。

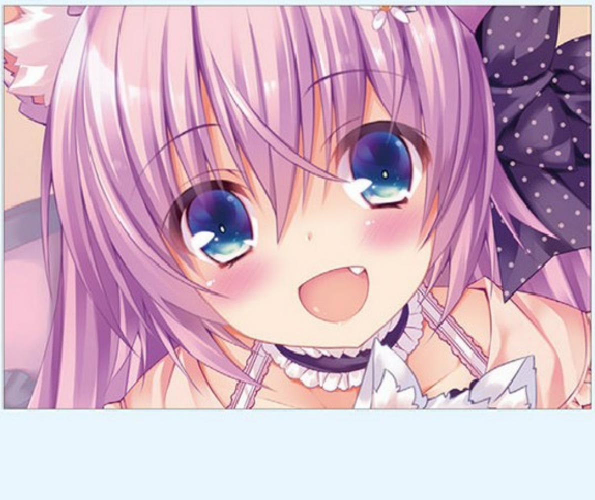


黒い線画



色トレス





線画の色を変えただけで、かなり印象が変わりました。

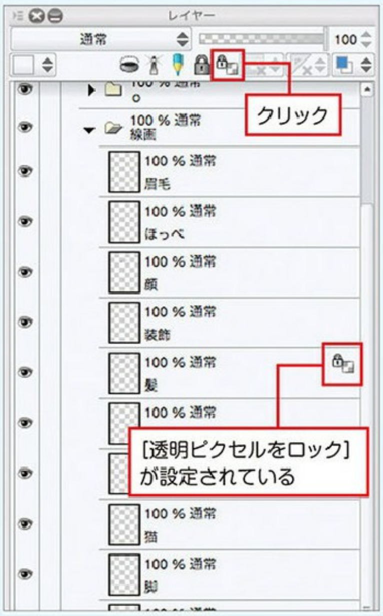
01 ［透明ピクセルをロック］を使う

［レイヤーパレット］の［透明ピクセルをロック］を使用した色トレスの方法を紹介します。［透明ピクセルをロック］はその名の通り、透明部分への描画ができなくなります。

まずは、髪の線画を色トレスしていきましょう。

髪の線画レイヤーを選択し、レイヤーパレットの［透明ピクセルをロック］をクリック。これで、線画以外に色は塗れなくなります。

髪の影色より少し濃い色を選び、［編集］→［塗りつぶし］で塗りつぶします。線画の色は好みですが、隣接している色よりも濃いめを選ぶとよいです。





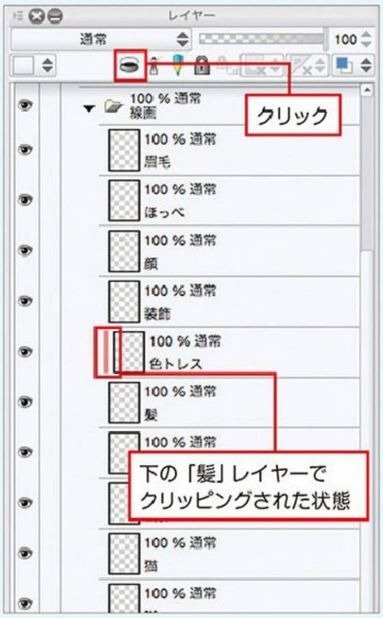


02 ［下のレイヤーでクリッピング］を使う

次はレイヤーパレットの［下のレイヤーでクリッピング］を使用する色トレスの方法を紹介します。この設定をしたレイヤーは下のレイヤーで描画されている部分しか表示しません。

「髪」レイヤーの上に新規レイヤー「色トレス」を作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をクリックします。後は 01 の［透明ピクセルをロック］の方法と同様に、髪の影色より少し濃い色で塗りつぶしをします。

仕上がりはほとんど同じですので、試してみてやりやすい方法を選択してください。



それぞれのメリット

［透明ピクセルをロック］

レイヤーが増えないので、レイヤー管理が楽

［下のレイヤーでクリッピング］

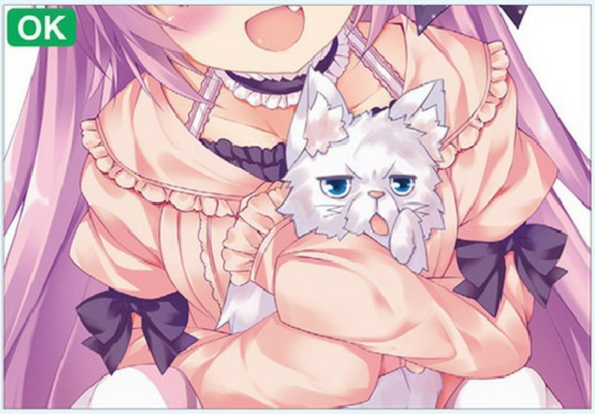
レイヤーのオンオフで簡単に元に戻せる

後から修正がある場合は［下のレイヤーでクリッピング］、容量を軽くしたい場合は［透明ピクセルをロック］を使うなどシーンによって使い分けるのもよいでしょう。

あまりに周りの色に近い色だと、線画がぼやけてしまいます。また、極端に遠い色を選んでも違和感が出てしまいます。







COLUMN 簡単！ 色トレス

レイヤーが分かれていない場合も、手順は一緒です。それぞれのパーツの上からブラシを使って塗っていきます。しかしパーツごとに塗るのは大変です。そんなときにCLIP STUDIO PAINT PROの機能を使った、簡単お手軽な色トレスの方法を紹介します。

1 塗りレイヤーだけ表示した状態にします。

2 レイヤーパレット上で［右クリック］→［表示レイヤーのコピーを結合］を押します。

3 できたレイヤーを「線画」の上に配置します。







4 ［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］で少し強めにぼかしをかけます。



5 ［編集］→［色調補正］→［明るさ・コントラスト］で色を暗め、コントラスト強めに調整します。
プレビューで色を確かめながら調整してください。



6 レイヤーを［下のレイヤーでクリッピング］にします。
これでも十分ですが、目をひく瞳などは、個別に調整したほうが、仕上がりがきれいになります。





7 細かい修正をしたら完成です。色が薄いと感じたときは、レイヤーの［不透明度］を少し下げたりして調整します。



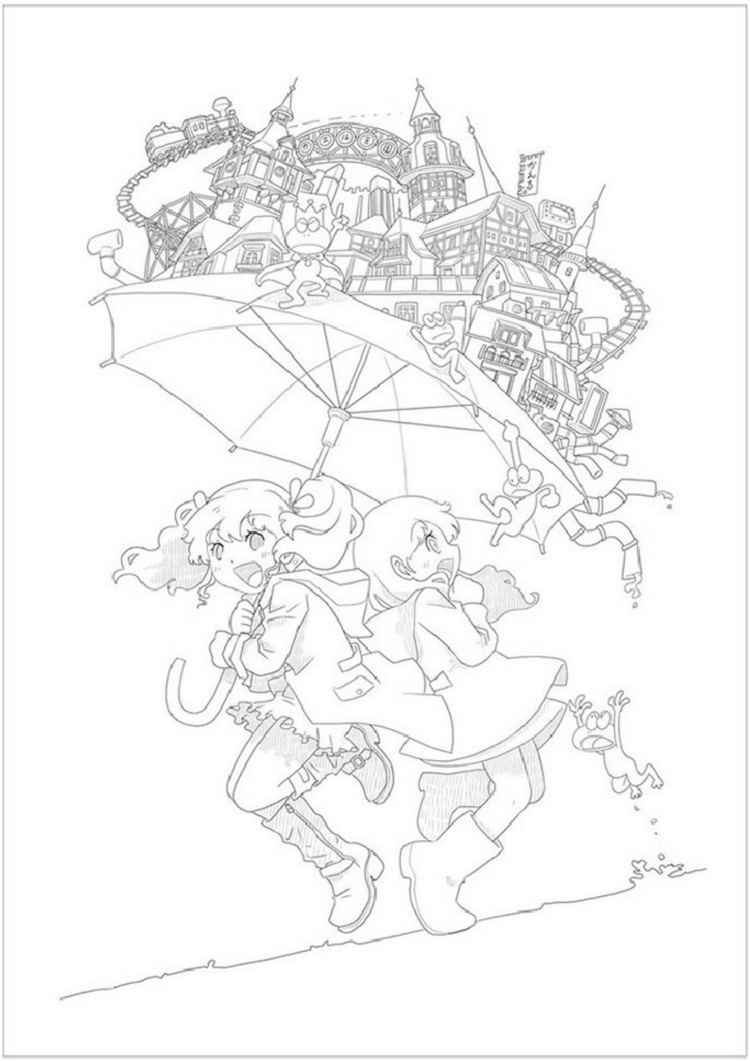
ギャルゲ塗り
色トレス

透明水彩塗り

Clear Watercolors

「透明水彩塗り」は透明水彩独特のにじみや、白を残してハイライトを表現する塗り方です。
アナログの水彩にならい、白を残したり、さまざまな色を塗り重ねたりして複雑な色の混ざりを表現しました。
色を塗り重ねていく水彩風の塗り方は「水彩塗り(p.48)」で解説しています。

線画 LINE DRAWING



線画は［鉛筆］の［粗い鉛筆］で［ブラシサイズ］を「0.50」にして描いています。
線画は「ベクターレイヤー」を使いました。線の修正を後から行うときにとても楽に修正ができます。もちろん「ラスターレイヤー」でも問題ありません。
また、今回は線画に色はつけず、［レイヤープロパティ］の［表現色］をグレーに変更し鉛筆らしさを強調しました。
影を線画のカケアミでも描きましたが、塗りのときは邪魔になるので、別レイヤーに描き、非表示にして作業しています。



おぎのひとし
1994年、第35回小学館新人コミック大賞児童部門佳作を受賞。翌年6月『別冊コロコロコミックスペシャル』誌上でデビュー。代表作は『大道魔術師少年ピエロ』（全3巻・小学館）。現在は、児童向けのマンガやイラストの執筆、およびCG関係の教則本作成など幅広く活躍中。
アミューズメントメディア総合学院キャラクターデザイン学科非常勤講師。東京工芸大学芸術学部マンガ学科助教。

COMMENT
僕がアナログ画材の中で一番好きなのが透明水彩絵の具です。今回はその、アナログ技法をデジタルで再現することを念頭に解説してみました。参考にしていただけると幸いです。

WEB http://www.ogino-hitoshi.com/
Pixiv —
Twitter https://twitter.com/ogitchi
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD


カエル王国
かえる

肌

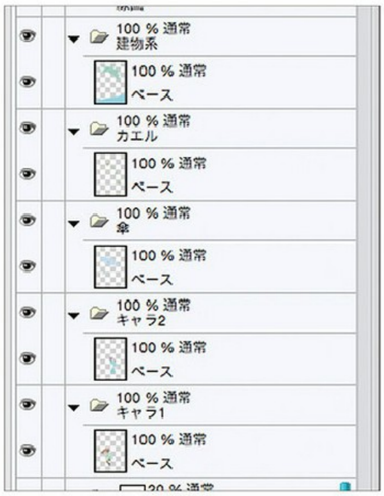
きれいな肌はあまりデコボコがありません。だからといってなめらかに塗りすぎるといかにもデジタル風になってしまいます。
ここでは、アナログっぽさを残しながらもなめらかに塗るための方法を解説していきます。



01 下塗りをする

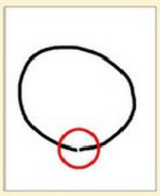
通常のアナログ水彩であれば、色を塗っていくだけになりますが、デジタルの場合は、最初は大まかに下塗りをして全体的な色を決めておくとよいでしょう。
まずはキャラクターや建物ごとにレイヤーフォルダーを先に作成してしまいます。今回は「キャラ1」「キャラ2」「傘」「カエル」「建物系」に分けました。
「キャラ1」レイヤーフォルダーの中に、下塗り用の「ベース」レイヤーを作成します。[塗りつぶし]の[他レイヤーを参照]を使い、肌、髪、服などの色を流し込みます。
ここでは全体の色を決める役割なので、パーツごとにレイヤーを分けず、同じレイヤーに塗っていきます。
「キャラ2」「傘」「カエル」「建物」もそれぞれ「ベース」レイヤーを作成し下塗りをします。建物は細かく塗りすぎるとレイヤーの管理も大変なので単色で塗りつぶしました。
下塗りは「色を決める」というためだけではなく「塗る範囲を決める」ためにも非常に有効です。

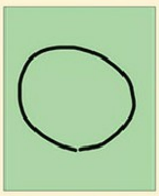


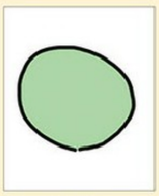


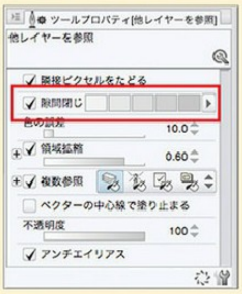
memo 塗りつぶしの設定

[塗りつぶし]で、色がはみ出してしまう場合は[隙間閉じ]の値を調整します。
設定した数値分の隙間を閉じた範囲を塗りつぶします。


隙間がある丸


設定値[0]


設定値[5]

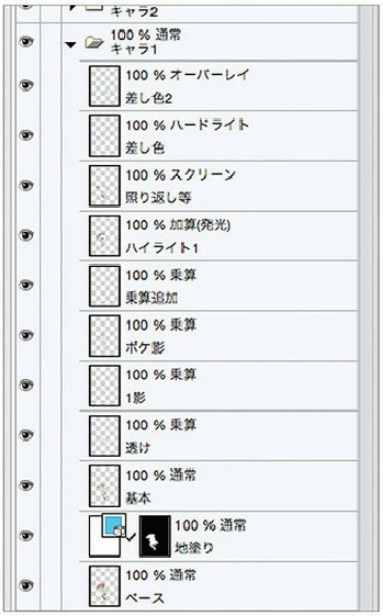


カエルや雨の絵なので、メインとなる色には寒色系を選びました。最も目立たせたい「カエルの王様」のマントを赤く、次に目立たせたいキャラクターの髪や目を暖色系にしてみました。
配色のテクニックはいろいろありますが、最も基本として覚えておくべきなのは「メインの色は7割〜8割、サブの色は3割〜2割にしておくこと」です。この比率に従うと、比較的バランスがよく見えます。



02 レイヤー構成

今回はメイキングなので、わかりやすいようにシンプルなレイヤー構造で塗り進めていきます。
左側のメインになるキャラクターのレイヤーフォルダー内はこのようなレイヤー構成になっています。
各パーツの塗りはこのレイヤー名に沿って解説しています。



03 着色の準備

デジタルの透明水彩塗りの場合「色を塗った部分と透明な部分の境」が非常に重要になります。試しに、[レイヤープロパティ] の [境界効果] を [水彩境界] にしたレイヤーで見比べて見ましょう。
透明のレイヤーに色を塗った場合と、白を塗ったレイヤーに色を塗った場合、それぞれまったく違った結果になっています。透明のレイヤーに塗ったほうが水彩境界線がきれいに出ているのがわかります。

白の上に塗ったもの


透明の上に塗ったもの

水彩境界線とは、アナログで色を塗って乾いた後にできる「濃いエッジ」のことですが、CLIP STUDIO PAINTでは透明色と描画色の間にエッジができます。したがって、より水彩風に見せるためには地色のレイヤーとは別にした透明レイヤーの上に色を塗っていく必要があります。

memo 参照レイヤーの設定

［自動選択］の［参照レイヤー用選択］を選ぶと、「参照レイヤー」に指定したレイヤーから選択範囲を作ることができます。

レイヤーを選択しレイヤーパレットの をクリックすると参照レイヤーに設定できます。

「参照レイヤー」を使うことで、選択範囲を取るときに毎回レイヤーを選び直さなくてよいので作業効率が上がります。



04 肌を塗る

まず地色のレイヤーを作ります。01 で下塗りをした「ベース」レイヤーのサムネイルを、Ctrl＋クリック（Macはcommand）し、色を塗った部分の選択範囲を取ります（右クリック→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］でもできます）。次に［レイヤー］→［新規レイヤー］→［ベタ塗り］を選び、色を白にします。名前は「地塗り」としました。

「地塗り」レイヤーの上に新規で「基本」レイヤーを作成し、そこに塗っていきます。

「ベース」レイヤーから肌部分を［自動選択］ツールで選択します。

今回は［水彩境界ブラシ］というブラシを自作し、それを使っています（p.127）。

まずは影になる濃い部分に色を塗り［色混ぜ］の［繊維にじみ］を使い、エッジをぼかしていきます。水を使って色をのばすイメージです。

おおむねのばし終わったら、さらに水彩っぽさを出すために、［レイヤープロパティ］の［水彩効果］も［水彩境界］にしておきましょう。あまり黒くしたくはなかったため［明度影響］を「0」にするなど、見た目で調整していきます。［レイヤープロパティ］の［水彩境界］を使うことで、目の縁などの境界が強調されました。

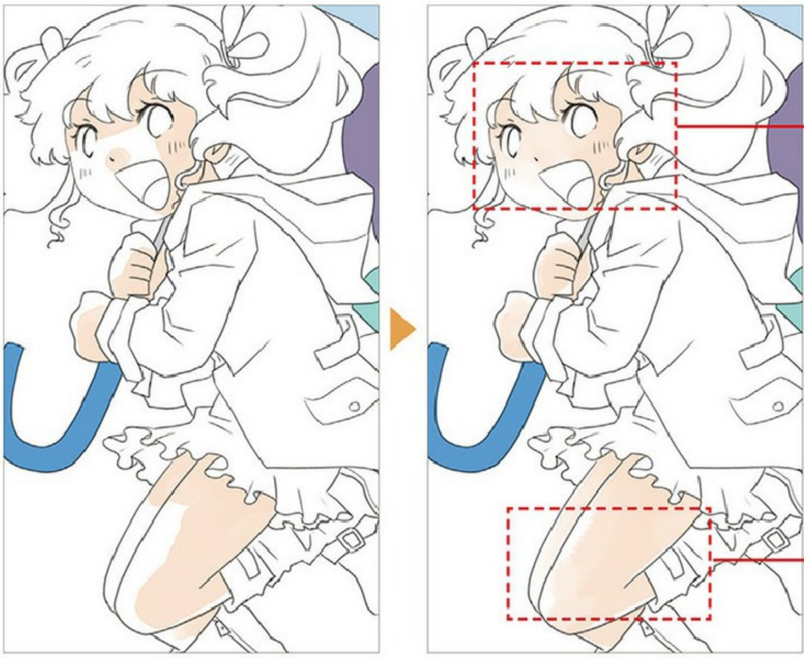
R252
G228
B210
肌

memo 選択範囲「隣接ピクセルをたどる」

［自動選択］の［ツールプロパティ］で［隣接ピクセルをたどる］のチェックをはずすと、クリックした部分と同じ色がすべて選択されます。

今回下塗りは1枚のレイヤーで行っているので、この機能を使うと、肌や髪だけ選択したいときに楽に選択範囲を取ることができます。







［繊維にじみ］でぼかすときに、若干筆跡が残るようにまだらにのばすと、アナログ感が増します。



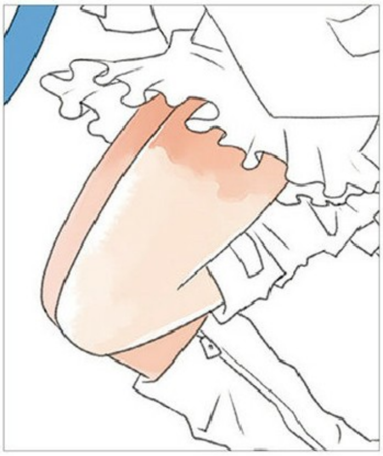
05 影を塗る

新規でラスターレイヤーを3つ作成し、名前を「1影」「ボケ影」「乗算追加」とします。レイヤーの合成モードは［乗算］にしましょう。透明水彩絵の具は基本的に色を塗れば塗るほど下の色と重なり濃く暗くなる性質があるので、それをデジタルで表現する場合は［乗算］の合成モードが最適です。

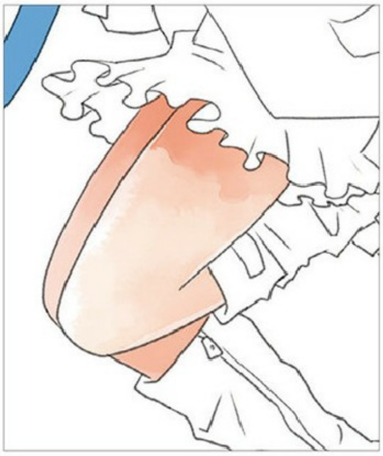
R255
G223
B213
1影／ボケ影

R249
G215
B215
乗算追加

自作の［水彩境界ブラシ］を使って「1影」レイヤーに、くっきりハッキリとした影を入れていきます。
髪や、スカートの落ち影をしっかりと描き込みます。



1影

「ボケ影」レイヤーには自作の［繊維塗り］ブラシでぼかしの影を追加します。
光源と反対側（ここでは左側が光源なので、顔の右側）や、奥にある右足などを加え、影に深みを与えます。



ボケ影

「乗算追加」レイヤーにはそれ以外の部分を塗っていきます。肌の場合は頬の赤みなどを描いています。
今回は入れていませんが、ひざやひじなどの関節にも赤みを入れてもよいでしょう。


乗算追加

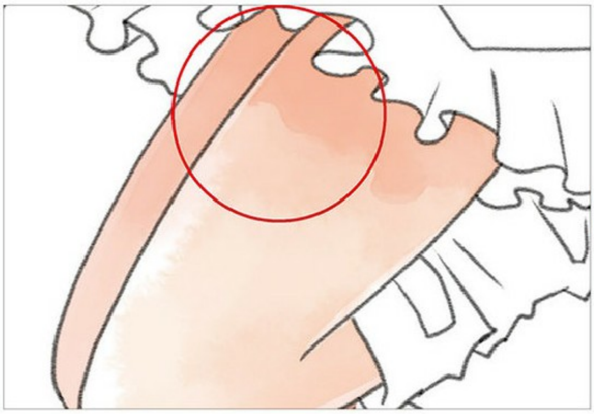
06 コントラストを調整する

多少コントラストが弱く感じたため、「1影」レイヤーの［透明ピクセルをロック］ (p.117) し、濃い色を加えていきます。
髪の落ち影やスカートの影などを濃くしてみました。

場合によっては「ハイライト」を加えることもありますが、水彩画の基本は「白い部分を白く残す」なので、今回もそれにならい、ハイライトは地色の白を残す形で表現しています。









COLUMN 線画のカケアミ

このイラストでは、塗り以外の影の表現としてカケアミを効果的に使用しています。
特に今回のようなアナログの技法を模した塗りとの相性がよく、「和風塗り (p.162)」でもカケアミを使いアナログの風合いを表現しています。

塗りがメインですので、ここではカケアミを乗せる工程は省いて解説しています。



カケアミなし



カケアミあり

COLUMN よく使うブラシの設定

透明水彩を表現するために3つのオリジナルブラシを作成しています。
よく使用するブラシの設定を紹介しますので、参考にしてみてください。
[水彩] の [不透明水彩] を元に作成しています。[ツールプロパティ] に表示されていない項目は [サブツール詳細] から設定できます。オリジナルブラシの作り方はp.171でも解説しています。



⬅ [水彩境界ブラシ]
水彩境界のついたブラシです。
[絵の具量] [絵の具濃度] [ブラシ濃度] の [筆圧] にチェックを入れて、筆圧によって色の濃さを調整できるようにしています。

➡ [水滴風]
水滴を垂らしたような形状のブラシです。
[ブラシ先端形状] はIllustStudioの素材「血しぶき」を使用していますが、CLIP STUDIO PAINTの「血痕」でも代用が可能です。





⬅ [繊維塗り]
[色混ぜ] の [繊維にじみ] と同じブラシ先を使って着色するブラシで、和紙に塗ったような繊維のにじみが特徴です。
今回は髪などでハイライトを白で残す塗り部分に使用しています。

ここをクリックするとタブレットの筆圧や速度のパラメータを設定するウィンドウが開きます (右図)。
チェックが入っている項目により、ボタンの表示が変わります。



未設定　筆圧
傾き　速度
ランダム　複数設定

髪

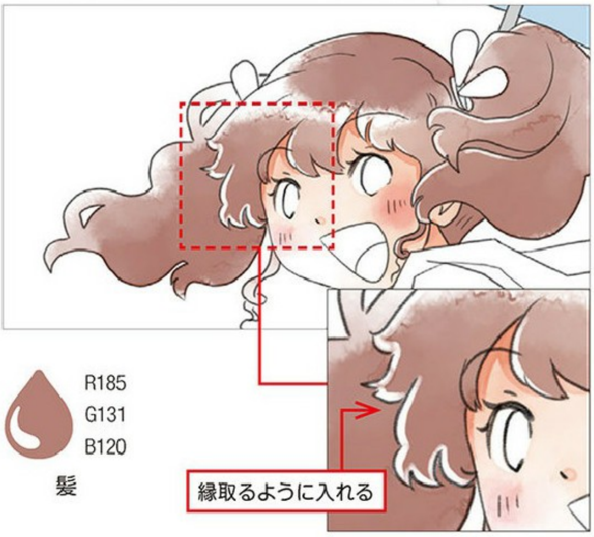
髪には比較的強めのハイライトが入ります。アナログの水彩画の場合、ハイライト部分を白く残すことが重要です。
それはデジタルでも変わりませんが、さらに一手間加えてよりきれいに見える方法を探っていきましょう。



01 髪を塗る

肌と同様に、ベースから髪の選択範囲をとり、髪を塗っていきます。
髪は肌よりも、にじみを多用したラフな塗りにしたかったため、専用のブラシを作りました。[繊維塗り] の [水彩境界] にチェックを入れて [繊維塗り境界] というブラシを作りました。
そのまま使うとまったくアナログっぽく見えませんが、塗った後に [繊維にじみ] で適度にぼかすと、いかにもアナログ水彩風に見えます。
このとき、[レイヤープロパティ] の [水彩境界] にもチェックを入れておきます。
肌を塗った「基本」レイヤーに髪を塗ります。ハイライトを残すようなイメージで、先ほど作った [繊維塗り境界] を使って色を塗り [繊維にじみ] でぼかします。
髪のフチにハイライトを少し入れます。[水彩境界ブラシ] を選択し [透明色] を選びます。こうすることでブラシを [消しゴム] のように使えます。

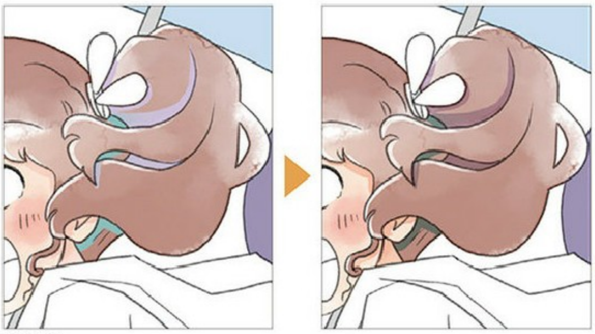




02 影を入れる

「1影」レイヤーにエッジのハッキリとした影を描いていきます。色は紫を選びました。周りに青が多いので、その青を映し込んでいる…というイメージです。



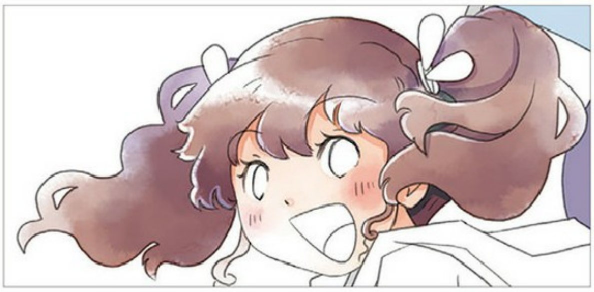

乗算前

「ボケ影」レイヤーにも［繊維塗り］を使って色を塗っていきましょう。色は「1影」とほぼ同じ紫です。



ボケ影のみ表示

影にしたい部分に色を乗せます。［繊維塗り］で塗ることで、透明水彩特有のぼかしの効果が期待できます。



03 ハイライトを強調する

「透明水彩風」ということであれば 02 まででも十分よいのですが、やはりデジタルなりのメリットも享受したいところです。
今回はハイライト用に［加算（発光）］モードのレイヤーを作成しました。このレイヤーに、暗めの茶色を入れることで非常にきれいなハイライトを表現できます。
もちろんこれはアナログの水彩では不可能ですが、これこそが「デジタル水彩」としてのメリットだと思います。「アナログ水彩らしさ」を大事にしつつもそれだけにこだわらず、より高い表現力を目指してください。



ハイライトのみ表示



04 照り返しを入れる

「照り返し等」というレイヤーを作成し、合成モードを［スクリーン］にします。
「照り返し」とは、周りの色を移し込む現象ですので、今回は隣の女の子の髪の毛の色を［スポイト］で取り、その色を向かって右側に入れてみました。
さらに雨をイメージした青色を向かって左側にも入れてあります。こうすることでリアルさもアップしますし、結果的に顔の中心が濃くなることで、そこを目立たせることも可能です。
最後に「差し色」というレイヤーを作成し、合成モードを［ハードライト］にします。このレイヤーでは「照り返し」をより強調するような差し色で塗っています。







瞳



キャラクターイラストを描く場合、瞳の塗り方はとても重要になります。ただし今回は「透明水彩風」。あまり細かく描きすぎるとアナログらしさが失われてしまいます。したがってここでは、必要最低限の影とハイライトを入れる方法で塗っていきます。

01 瞳を塗る

瞳を塗っていきます。
塗り方は肌や髪と同様で、瞳部分の選択範囲を取り、肌と髪を塗ったレイヤーに塗っていきます。

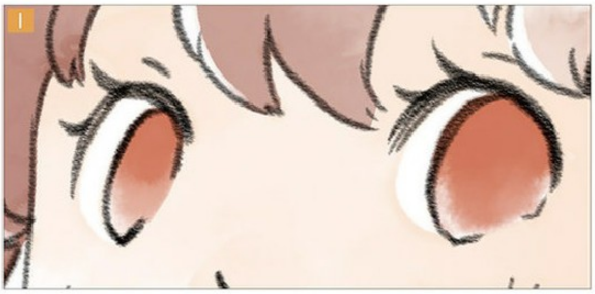


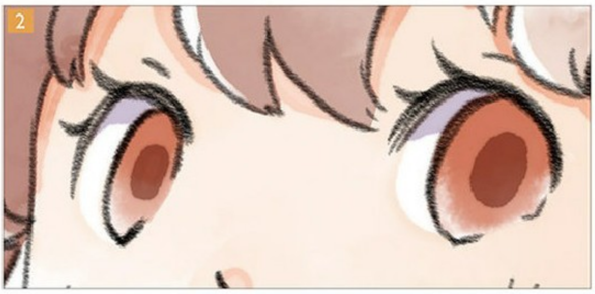
1 「基本」レイヤーに［繊維塗り］ブラシを使い、ベースと同じ茶色で色を塗ります。明るいところの白を残すイメージで塗ります。

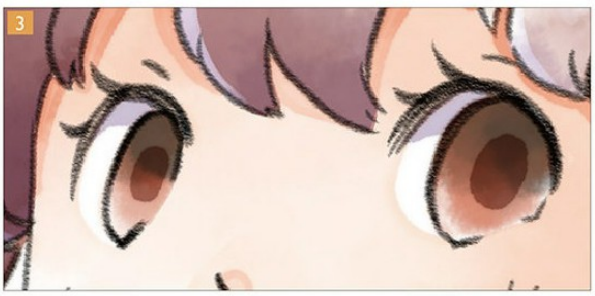
2 「1影」レイヤーに瞳孔と白目の影を描きます。これくらいのサイズだとあまり細かく描かなくても大丈夫です。

3 「ボケ影」レイヤーに［繊維塗り］ブラシを使って、ボケた影を入れていきます。色はベースカラーの補色の青系を入れています。

4 「乗算追加」レイヤーにはまぶたの影を入れました。この色も「ボケ影」で使った色とほぼ同じです。





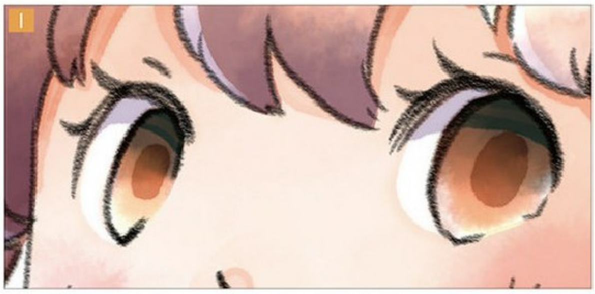


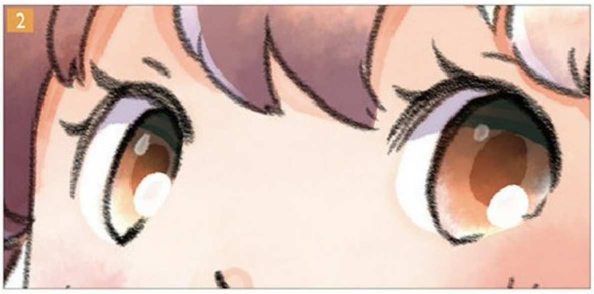


02 ハイライトを入れる

1 「ハイライト」レイヤーに髪の毛と同じ暗く濃い茶色を入れます。場所は黒目の下側です。鮮やかさが増しました。

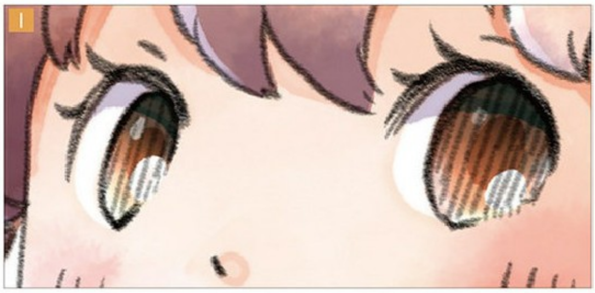
2 「照り返し等」レイヤーにハイライトを入れました。

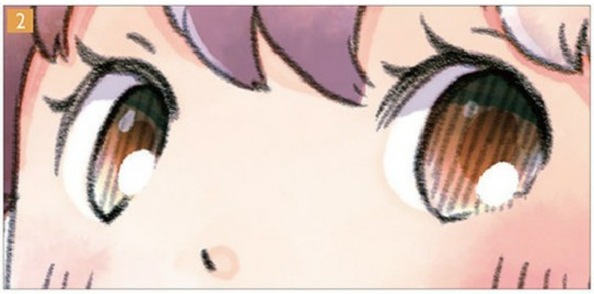




03 カケアミを入れる

線画にカケアミを入れます。基本的に、画面の中で特に黒い部分と影の部分を選び、タッチを入れていきます。ハイライトがカケアミの下になってしまったので、目立たせたい右下のハイライトは、線画レイヤーの上に新規でレイヤーを作成し、描き込めば瞳の塗りは完了です。





memo 補色

カラーサークル上の180度離れた位置の色が、その色の補色（反対色）になります。

補色を［乗算］モードで重ねると黒に見えますが、それぞれの濃淡がある分、ただの黒を使うより深みのある影色になります。

「補色」を使わず120度離れた「準補色」を使ってもよい結果を得られる場合もありますので、いろいろ試してみて自分の最良を見つけてみてください。

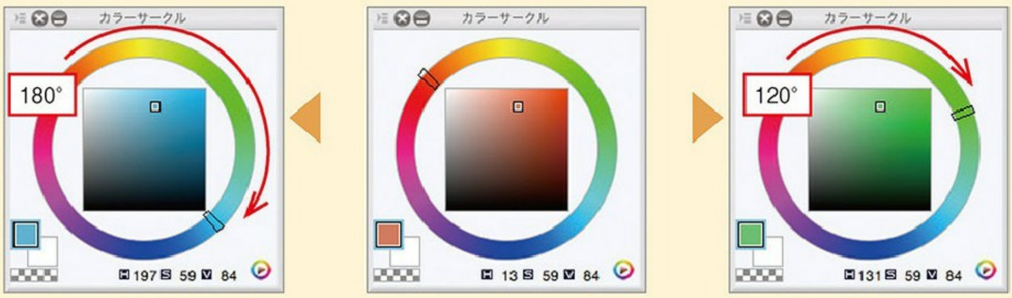


補色で影を入れたもの



黒で影を入れたもの

黒を使ったほうが色が濃くなりますが、補色を使ったほうが、影に色味がついて、深みと透明感が表現できる



補色　　準補色

服

服だけに限りませんが、それぞれの影がしっかりと入れられているかどうかがポイントです。たとえばフードの影や腕の影など、近いものの影はエッジをぼかさずに塗り、体全体の影はふんわりとぼかして入れる必要があります。



01 ベースを塗る

塗りの流れは他のパーツと同様です。ベース→影→ぼかし影→追加の色→ハイライト→照り返し→差し色の順に色を塗っていきます。
塗るパーツごとに選択範囲を取り、「基本」レイヤーに[繊維塗り]でベースの色を塗っていきます。
ハイライトを残すようなイメージで塗ります。





02 影を入れる

「1影」レイヤーにはエッジのハッキリとした影を[水彩境界ブラシ]で塗っていき、部分的に[繊維にじみ]でぼかしていきます。使用した色は青系です。
髪と同様、周りの色を映し込んでいるイメージです。
「ボケ影」にぼかした影を入れていきます。濃い部分は目立つので、顔に近い上半身付近にのみ色を入れました。


1影



ボケ影

03 ハイライトを入れる

左上を中心に鮮やかさを追加するために、「ハイライト」レイヤーにハイライトを入れます。これまでと同様に暗めの茶色で塗るときれいに発光できます。

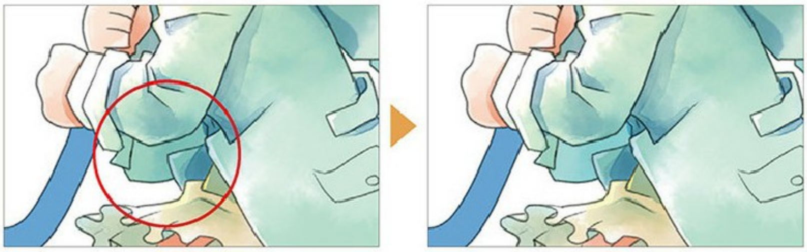


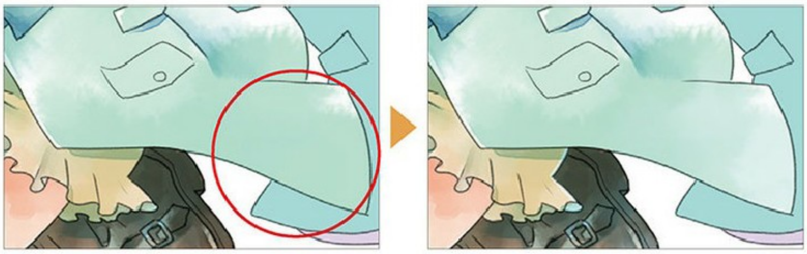

[加算(発光)]前



04 照り返しを入れる

「照り返し等」レイヤーに、青系で色を入れていきます。ここでは主に奥行きを表現したいと考えたため、右手やレインコートの下側に色を入れて薄くしました。「遠い部分は薄く青くなる」という空気遠近法を強調した表現です。





05 柄を入れる

「差し色」レイヤーを使い、レインコートの模様を入れました。[水彩境界ブラシ]で塗り、白い絵の具で描いた表現にしています。



06 差し色を入れる

少々色が単調だと感じたため「差し色2」レイヤーを作成し、合成モードを［オーバーレイ］にしました。隣の女の子の服の色を［スポイト］で拾い、レインコートの下から中心付近にかけて、描画色から透明色のグラデーションを入れています。鮮やかさが増し、色味も増えてイメージに近くなりました。

同様の手順で右のキャラクターにも色を塗ります。



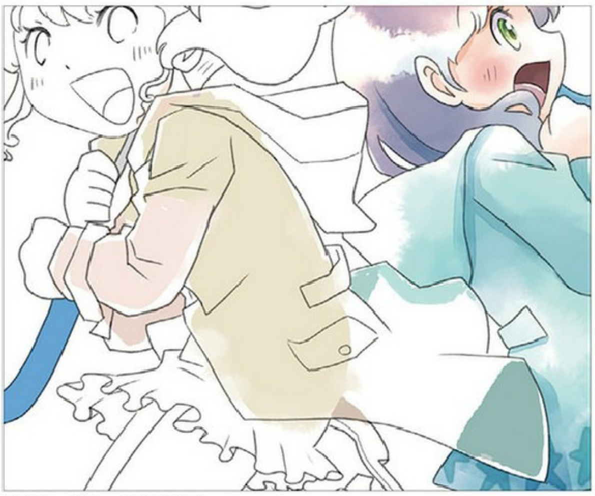




07 透け感を出す

キャラクターの塗りが完成した時点で、左側のキャラのレインコートを「透明なビニールにしたほうがよいかも」と感じ、［乗算］の合成モードで服の色などを重ねてみました。
新規で「透け」というレイヤーを作成し、ざっくりとややぼかしを加えながら体のラインを描き込みます。
右のキャラクターと重なる部分も忘れないように描き込みます。
急ごしらえではありますが、それなりに透けている感じにはなっていると思います。［乗算］の合成モードはこういう場合にも使えます。




透けレイヤーのみ表示

COLUMN ブーツの塗り方

ブーツの塗り方も、基本は他のパーツと同じ塗り方です。
シワの形を意識しながら白を残す部分を決めるようにします。
また、あまり暗くならないように色味に注意しながら塗っていきましょう。

1 「基本」レイヤーにベースを塗ります。他の服と比較して、しっかりめに白を残すようにします。



2 「ボケ影」レイヤーにぼかしの影を入れます。
残した白に少しだけ色を入れます。



3 「乗算追加」レイヤーにエッジの効いた影を入れます。
レインコートの影になる部分にはレインコートの色を入れます。



4 「ハイライト」レイヤーにハイライトを入れます。
他のパーツと同様に左からの光源を意識します。



5 最後に下の水たまりの色を「照り返し」に入れてブーツは完成です。



ブーツはそのまま塗ってしまうと色が濃くなりすぎ目立ちすぎてしまいます。
「地面の水の色」の映り込みを入れることで色味の統一をしています。
実際は、地面が発光でもしていない限りこのような見え方にはなりませんが、あくまで表現としてこのような仕上げにしています。
絵で描く以上、そのままを描くのではなく、作者なりの工夫を加えることでより魅力的に仕上がります。





右の「水の映り込み」がない例も、間違いではないので
イラスト全体のバランスで使い分けるとよいでしょう

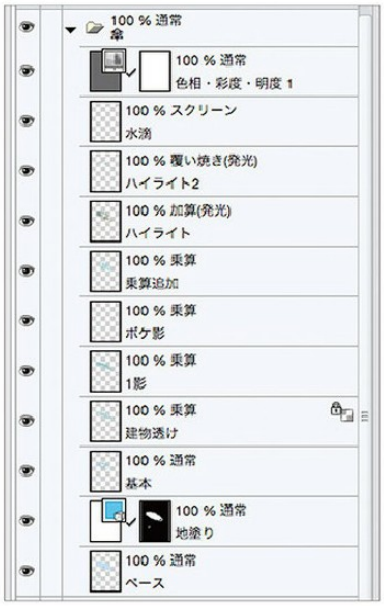
傘



アナログ水彩の「たらし込み」という技法を再現してみました。「たらし込み」とは濡れた画面に色や水をたらし込んでいく技法で、色同士がにじみ、混ざり、さらに複雑な水彩境界もうまれる、非常にアナログ的な表現です。

01 レイヤー構成

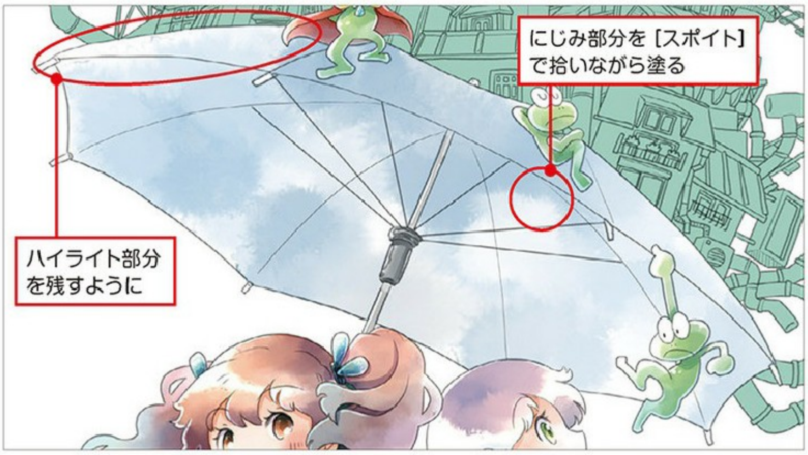
傘のレイヤーフォルダーに、肌や服同様にレイヤーを作りながら色を塗っていきます。レイヤー構成は右図のようになっています。



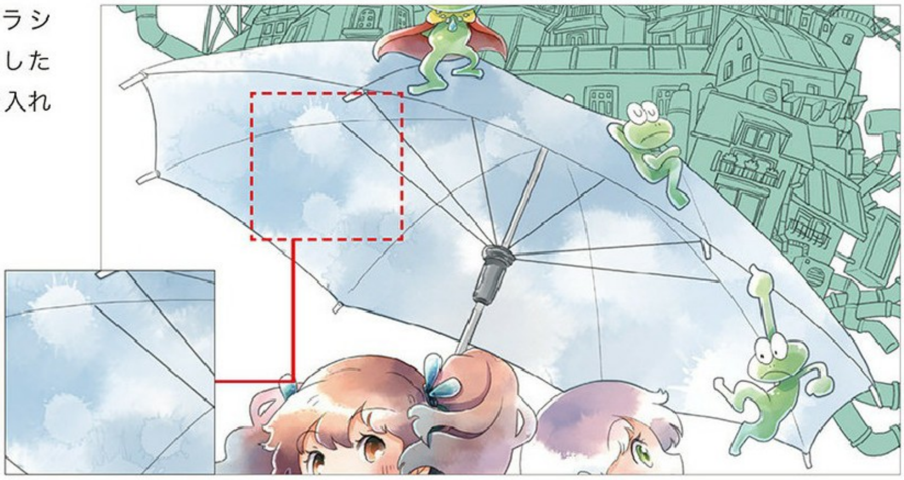
02 たらし込みを表現する

まずは「基本」レイヤーに［繊維塗り］と［繊維にじみ］を使い、ぼけた色を塗っていきます。にじんだ部分を［スポイト］で拾いながら、まだらになるように塗ります。
ハイライト部分を白く塗り残すことを意識し、筆圧で濃さを調整しながら塗っていきましょう。

R162
G194
B219
ベース



さらに［水滴風］というブラシ（p.127）を自作し、水を落としたような「たらし込み」の表現を入れてみました。



［水滴風］を使ってたらし込みの表現を加える

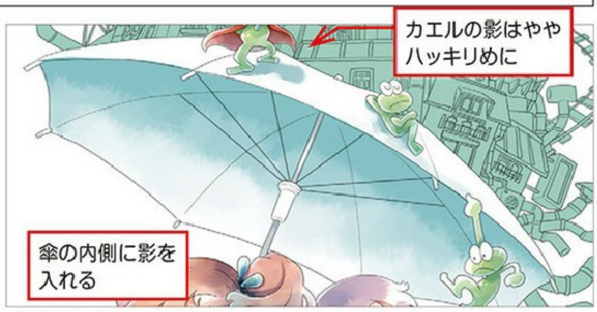
03 影を入れる

［繊維塗り］［繊維にじみ］を使って「1影」レイヤーに傘の内側の影を入れます。カエルの影もここで入れておきます。また、「ボケ影」レイヤーにベースカラーとは多少色相のズレた色を重ねていきます。

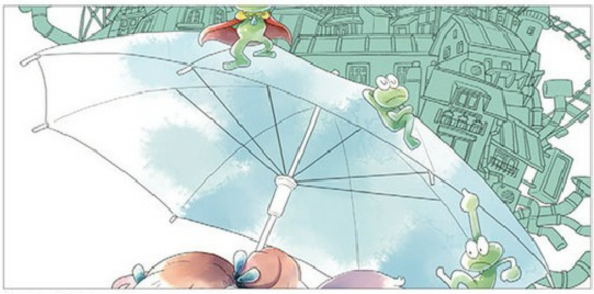
影1: R125 G193 B199

ボケ影1: R203 G230 B230

ボケ影2: R166 G212 B225



「1影」レイヤーのみ表示



「ボケ影」レイヤーのみ表示



重ねたもの

04 色を調整する

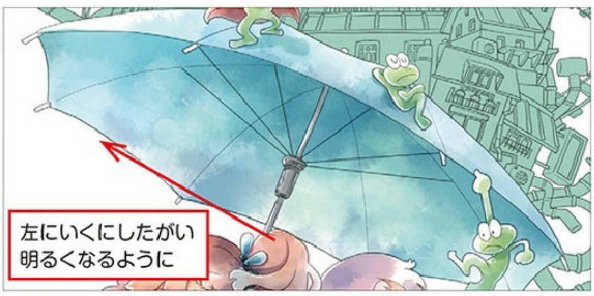
調整色1: R137 G157 B154

調整色2: R118 G134 B128

「ハイライト」レイヤーに［繊維塗り］と［繊維にじみ］を使い、調整色1と2を組み合わせて、落とした水などを表現しながら色味を明るくします。



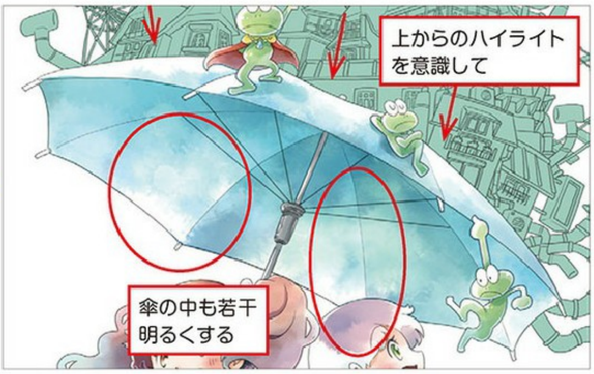
「ハイライト」レイヤーのみ表示



05 ハイライトを入れる

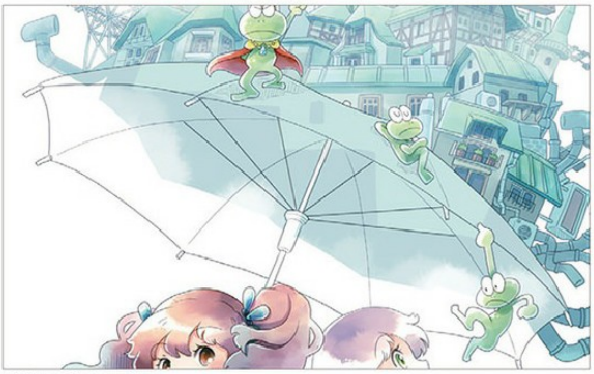
［覆い焼き（発光）］モードにした「ハイライト2」レイヤーを作成し、傘の表面に色を入れて明るくします。





06 建物の影を入れる

建物が描き終わった時点で、「傘」フォルダー内に透けている建物を描き加えます。
新規で「建物透け」レイヤーを作成し、［乗算］モードにします。
建物の色に合わせてざっくりと塗ります。
重ねてしまうので、あまり細部まで描き込まず、家の下側と壁の塗り分け程度にしています。
これでよりビニール傘の透明感が表現できました。


建物の影のみ表示





07 水滴を追加する

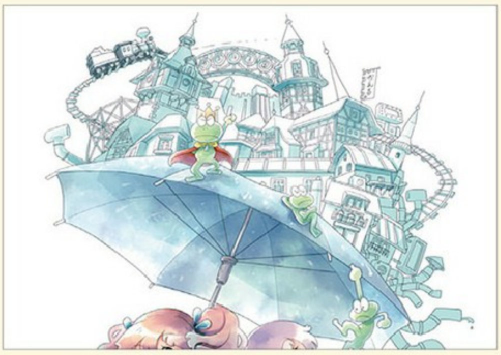
新規で「水滴」というレイヤーを作成し、傘についた水滴を描き加えます。
レイヤーの合成モードは［スクリーン］にしています。



COLUMN 建物の塗り

建物は細かく塗り分けていないため、ざっくりと塗っていきます。

1 水色で影を塗ります。統一感を考えて、水色1色で塗っています。



2 屋根や壁を、それぞれ別レイヤーで塗っていきます。アナログ感を出すため、この部分は多少はみ出ても気にしません。



3 必要に応じて影やハイライトなどを、それぞれのレイヤーにクリッピングして塗っていきます。建物だけは、他のパーツとは違うレイヤー構成で作業をしています。



4 このイラストは「雨の日に傘の上に現れる幻のカエル王国」を描いたものなので「幻」という雰囲気を出すために、レイヤーを重ねて色を薄くしたり、霧の表現を追加しました。

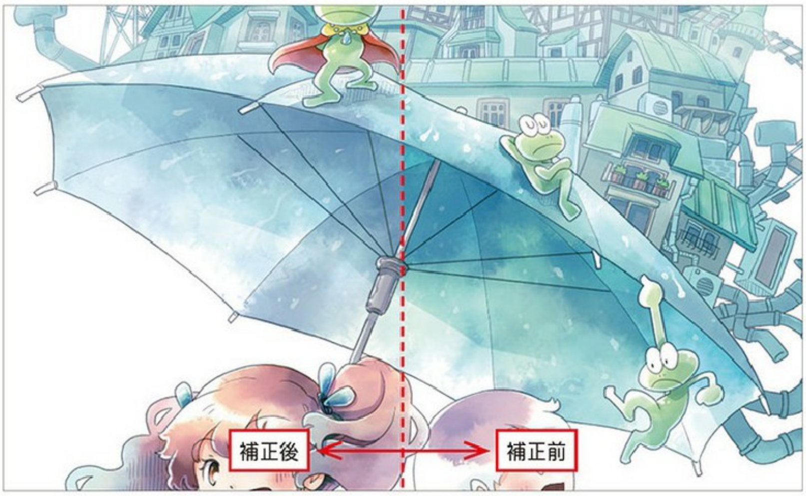


08 色の調整をする

傘の色が鮮やかすぎると感じたため、色相と彩度を変更します。[レイヤー] → [新規色調補正レイヤー] → [色相・彩度・明度] を選び、「傘」フォルダー内の一番上に配置します。

[彩度] と [明度] を少し下げて明るすぎないように調整しました。

この方法は、「やはり色を戻したい」となったときに、レイヤーを削除（または非表示）にするだけで簡単に戻すことができます。



透明水彩塗り
傘

Technic
テクスチャ Texture

ここでは、イラスト全体にテクスチャを使用した例を紹介します。
「透明水彩塗り」ではデジタルでは表現できない紙の質感をテクスチャで表現しています。

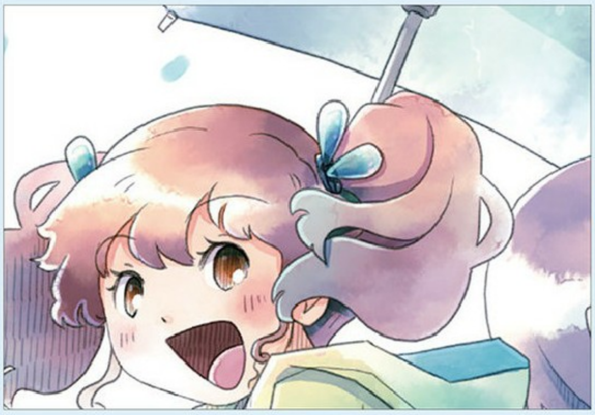
また、「和風塗り (p.162) 」ではメインキャラクターの服の模様としてテクスチャを使用しています。こちらも参考にしてください。



テクスチャなし



テクスチャあり





画用紙のような紙の質感が追加され、アナログらしさが増しました。

01 テクスチャを用意する

今回は、アナログの水彩でもよく使われる「アルシュ」という紙をスキャンして加工したものを用意しました。用意した画像をCLIP STUDIO PAINT PROで開き［編集］→［素材登録］→［画像］で素材に登録します。このとき、［タイリング］と［用紙テクスチャとして使用］にチェックを入れておきます。



［素材保存先］はどこでもよい
今回は「オリジナル」フォルダーを作成

02 テクスチャを貼り込む

用意したテクスチャを貼り込みます。［素材パレット］から 01 で登録した素材を選択し、キャンバスにドラッグ＆ドロップで貼りつけます。
貼りつけたテクスチャレイヤーの［レイヤープロパティ］の［質感合成］をオンにすることで画面全体にテクスチャの質感をなじませます。
［強さ］を調整することで、アナログ感が増しますが、やりすぎは禁物です。今回は「20」程度にしました。






強さ「20」


強さ「100」

COLUMN テクスチャをなじませる

「透明水彩風」のイラストでは［レイヤープロパティ］の［質感合成］を使用してテクスチャをなじませました。

レイヤーの合成モードではまた違った質感でなじませることができるので、イラストの雰囲気に合わせて変えてみるのもよいでしょう。


［オーバーレイ］モード


［ソフトライト］モード


［ハードライト］モード、［不透明度］「30」

アナログ風塗り Analog

アナログの質感を活かした塗り方です。
線画を鉛筆で描いたり、あえてスキャニングのゴミを残したり、アナログならではのよさを活かして塗っています。

ここでは、レイヤーの合成モードを使って塗り重ねています。合成モードを使うことで、色味が変わるので、その都度調整しながら塗り進めています。

線画 LINE DRAWING



線画はアナログで作成しています。
アナログ風のタッチを残すために、鉛筆を使い線画を描いています。
何度も消しゴムを使うと紙が黒ずんでしまい、スキャンで目立ってしまうので、あまり使わないようにします。手でこすってしまわないように注意です！
詳しい解説はp.144を参照してください。

出水ぽすか
イラストレーター兼漫画家。
ゲーム『ポケモンカードゲーム』（任天堂）、『WIXOSS』（タカラトミー）、『ロード オブ ヴァーミリオン』（スクウェア・エニックス）などのカードイラストに参加。著作には『魔王だゼッ!!オレカバトル』（小学館）などがある。『ダイハツコペンXPLAY XPLAYプロジェクト』（ダイハツ）のキービジュアルを担当するなど幅広く活動中。

COMMENT
顔の中をいつもより細かく描写しました。少しでも参考になれば幸いです。

WEB http://posuka.iinaa.net
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=33333
Twitter https://twitter.com/DemizuPosuka
PEN TABLET Wacom Cintiq13HD



線画

アナログの雰囲気を出すために鉛筆で線画を描いています。
アナログ風では特別に線画の描き方を解説していきます。



01 鉛筆で線画を描く

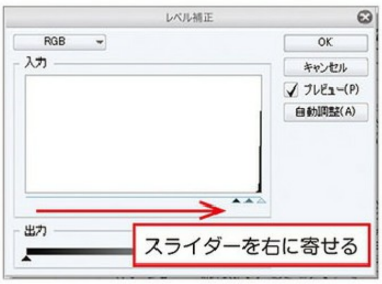
アナログ風にするために線画のペン入れも鉛筆を使用しています。
ざっくりと描いたラフを元に、トレース台でペン入れをします。
黒ずんでしまうとスキャンで目立ってしまうので、消しゴムは極力使わないようにします。
このとき、手でこすってしまわないように注意してください。
今回は、女の子と武器を分けて作りました。
器物や背景は分けておくと、後で調整が楽になります。
「翼」「背景」「遠近」などで分ける場合もあります。



02 スキャニングして線画をソフトに読み込む

解像度を300〜400dpiくらいにした新規キャンバスに、スキャンした画像を貼りつけます。
鉛筆の線のままだと薄すぎるので、[レベル補正] を使って黒の濃度を上げます。
[編集] → [色調補正] → [レベル補正] でスライダーを右に寄せると黒の線が濃くなります。
スキャナの癖や紙の質でベストな数値は変わるので、線の濃さを見ながら調整していきます。







03 線画のゴミ取り

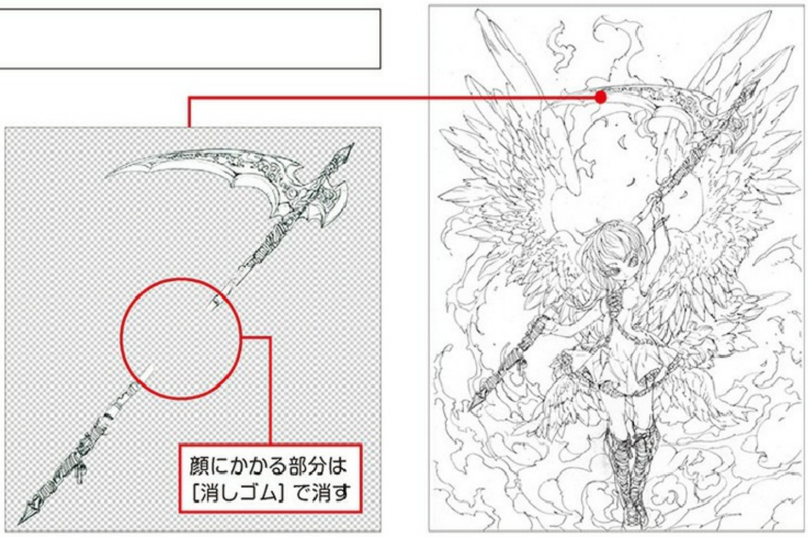
[消しゴム] を使ってゴミ取りをしていきます。
きれいな絵だったり白っぽい絵のときはしっかりゴミ取りをします。
逆に、ノイズのかかった絵や、薄汚れた場所であれば、あえてゴミを残すこともあります。
完成形をイメージすることが大切です。
今回は顔周りはしっかりゴミ取りをして、他はあえてゴミを残しています。


ゴミを残す場所


顔周りは丁寧にゴミ取り

04 線画を合成する

女の子の線画と武器の線画を合体させます。
武器の顔にかかる部分は、顔周りを見せるために [消しゴム] で消しました。
手で持っている部分も同様に消しておきます。



05 線画完成

最後に、線画を調整します。
腕や肩周りなど、違和感があるところは、[ペン] の [Gペン] を使って直していきます。
ここで [消しゴム] を使ってしまうと、その部分だけ「透明」になってしまうので、[Gペン] の白で消すようにします。
線画のレイヤーをすべて「レイヤーフォルダー」でまとめて合成モードを [乗算] にしたら、線画は完成です。





肌

透明感を出すためにハイライトを効果的に使います。ベースの色を少し濃いめにして、ハイライトで立体感を出すようにすると透明感が表現しやすくなります。
顔の塗り方はp.160の瞳と一緒に解説します。

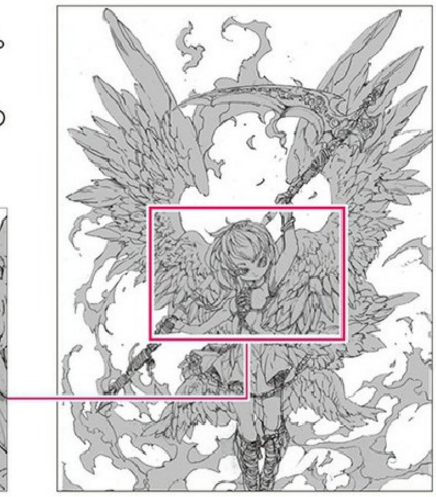


01 グレーで下塗りをする

線画の下に新規レイヤーを作成し、グレーで人物全体に下塗りします。さらにレイヤーを作成し、一段階濃い色で、影色も乗せておきます。
後で上から色を塗ってしまいますが、まずは影をざっくりと入れ、全体のバランスを見ます。







02 ベタ塗りをする

01 の下塗りの上に新規レイヤーを作成し、パーツごとに［塗りつぶし］を使って、ベタ塗りをします。あまり考えず、単純な色でOKです。「肌は肌色」「翼は白」とデフォルトの［カラーセット］に登録されている色でかまいません。
［隙間閉じ］を使うと、線画が粗く少し隙間が空いている部分も［塗りつぶし］で塗ることができます(p.122)。

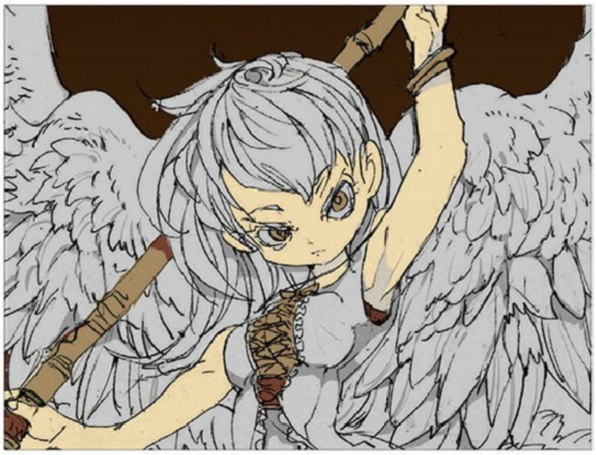




03 肌の色を調整する

[編集] → [レベル補正] → [色相・彩度・明度] で肌の色を調整します。肌のみのレイヤーを作っておくと調整が楽になります。

今回は炎がモチーフなので、オレンジ寄りの色を選んだり、オレンジに近い色に調整しました。





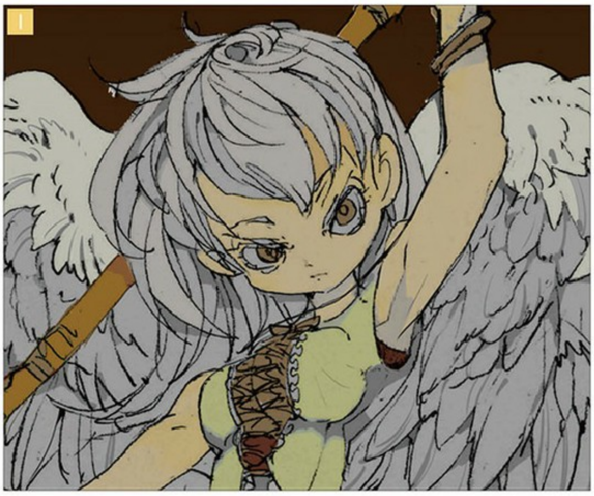
04 ハイライトを入れる

影を塗っていくのではなく、明るい部分を描き込むようにして、肌を塗っていきます。

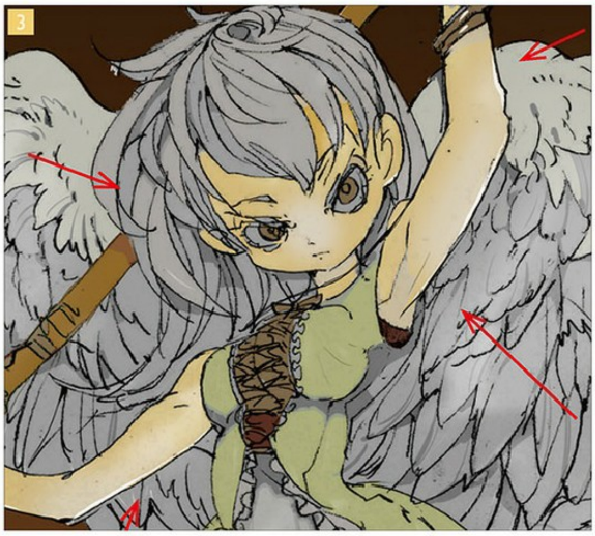
1 レイヤーの合成モードを [スクリーン] にし、[不透明度] を調整して色をなじませます。
ここでは [スクリーン] にしましたが、白っぽくなればどんな合成モードでもOKです。

2 肌部分を選択し、[エアブラシ] を使って上からうっすらハイライトを入れます。
今回の光は「炎」なので人物の周り全体が光源になりますが、肌などはどこか光源をひとつ決めて塗っていくと迷いがありません。
今回は下からの光源を意識して塗ります。

3 [Gペン] などでハッキリしたハイライトを入れていきます。周りの炎を光源と考えて、人物の外側を中心にハイライトを入れます。



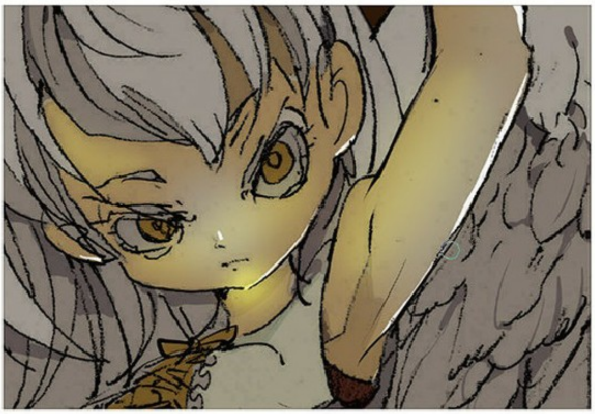




05 肌を調整する

色を重ねていくと、彩度が落ちてしまいます。
彩度が落ちてきたときは、新規レイヤーを作成し、合成モードを［覆い焼きカラー］にして、明るい部分にオレンジ色を乗せて調整していきます。

R244
G142
B53
オレンジ



06 肌の質感を描き込む

新規レイヤーを作成し、色を重ねてはハイライトを入れるという作業を繰り返します。
04 の 2 と同じように下からの光を意識してハイライトを入れます。ハイライトを描き込むことで肌の質感を増していきます。
足は光源に近いのでほとんど影などは入れなくても大丈夫です。





レイヤーの管理は少々煩雑になってしまいますが、レイヤーを重ねることで色調補正をしています。レイヤーを分けておくことで、オンオフだけで色味を元に戻すことができます。
どんどん色を足していくという意味では、アナログに近い塗り方なのかもしれません。光の表現などの明るい部分がきれいに表現できるのは、デジタルイラストの強みだと思います。





07 全体の統一感を出す

さまざまな合成モードのレイヤーを重ねて全体の統一感を出していきます。

1 オレンジで全体を炎の色に統一する。

R241
G203
B164
オレンジ

2 ［グラデーション］の［描画色から背景色］を使い、下から上の1/3程度に黄色を入れ、合成モードを［覆い焼きカラー］にしてワントーン明るくしました。

R255
G231
B152
黄色

3 色がオレンジに寄りすぎたと思ったときは、全体に補色に近い色を塗り［ソフトライト］モードにすると、少し色味が抑えられます。

R90
G206
B216
青



［乗算］モード



［覆い焼きカラー］モード



［ソフトライト］モード

08 人物を目立たせる

さらに人物にレイヤーを重ねて、人物を目立つようにします。
肌や服など、最初に下塗りしたレイヤーを複製して、[加算（発光）] モードにしました。

今回は [加算（発光）] モードを使いましたが、特に「これ」というやり方は決めずに、レイヤーを重ねて面白い効果を探しながら調整します。





COLUMN よく使うブラシの設定

ほとんどのブラシは設定をあまりいじらず、デフォルトで使用しています。

筆 [Gペン]
線画の加筆やハイライトなど幅広く使用しているブラシです。

エアブラシ [強め]
やわらかい雰囲気のところに使います。

消しゴム [硬め]
[消しゴム] も使いますが、線のタッチを揃えたいときなどは筆 [Gペン] の透明色を、[消しゴム] の代わりに使うこともあります。







09 炎の効果を追加する

画面下側に炎の光を追加していきます。

1 背景の炎部分は［オーバーレイ］モードで黄色を塗ります。



R255
G250
B128

黄色

2 茶色を使って炎に光の表現を加えます。
［グラデーション］で下1/3程度に色を乗せ［オーバーレイ］モードにして明るくします。



R198
G167
B29

茶色

3 2と同じ色を［グラデーション］で下1/2くらいまで入れてさらに明るくします。
レイヤーを［加算（発光）］モードにします。
明るすぎるときは、［不透明度］で調整しましょう。



［オーバーレイ］モード



［オーバーレイ］モード

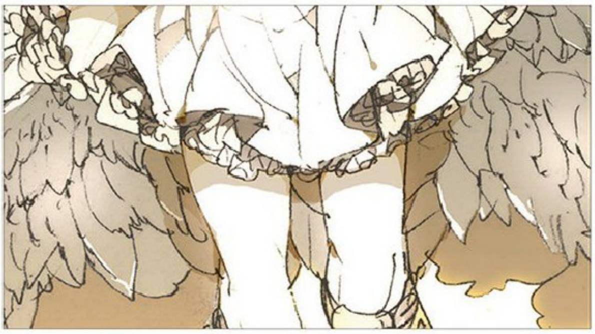


［加算（発光）］モード

10 影を入れる

炎の表現で足元が白くなってしまったので影を追加します。
[乗算] モードにしたレイヤーにスカートの落ち影を描き込みました。

R222
G204
B180
影



11 テクスチャを乗せる

全体の塗りがある程度終わったところで、テクスチャを貼りつけ、レイヤーを一番上に配置します。
テクスチャのレイヤーを [オーバーレイ] モードにします。

memo [オーバーレイ] の効果

[オーバーレイ] は、明るい部分は [スクリーン]、暗い部分は [乗算] の効果が得られる合成モードです。
人物は明るいまま、背景などの暗い部分のみテクスチャの効果を活かせます。









背景と武器の境界に白フチを追加して、背景と同化しないようにしている

12 武器の影を入れる

距離によって影の入れ方を変えます。距離のある影は［エアブラシ］などを使ってぼかします。
近い影は［Gペン］などのぼかしが少ないブラシで影を入れます。
合成モードを［乗算］にしてなじませます。色が濃いようであれば、［不透明度］で調整しましょう。

近い影は少しだけ黄色に寄った色にしています。違う色を入れることで、より色に深みが増します。



R138
G133
B126
近い影



R138
G133
B126
距離のある影





距離のある影





近い影

13 赤みを入れる

最後に顔周りとひじ（絵柄によってはひざなど）にオレンジで色を乗せ、［不透明度］で調整します。［粗い鉛筆］などを使うと、ほどよくアナログな雰囲気になります。





服

顔より目立たないように、序盤はベタ塗り程度にとどめ、全体図が見えてきたところで、細かいところを描き込みしていきます。



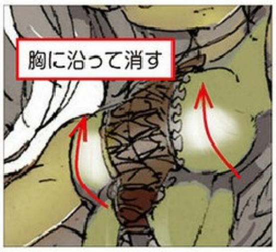
01 ベタ塗りをする

肌と同様に、[塗りつぶし] を使って服の色を塗っていきます。
後からどんどん色を重ねていくので、塗り残しや小さなはみ出しは気にせずに、ザッと入れる程度にしておきます。

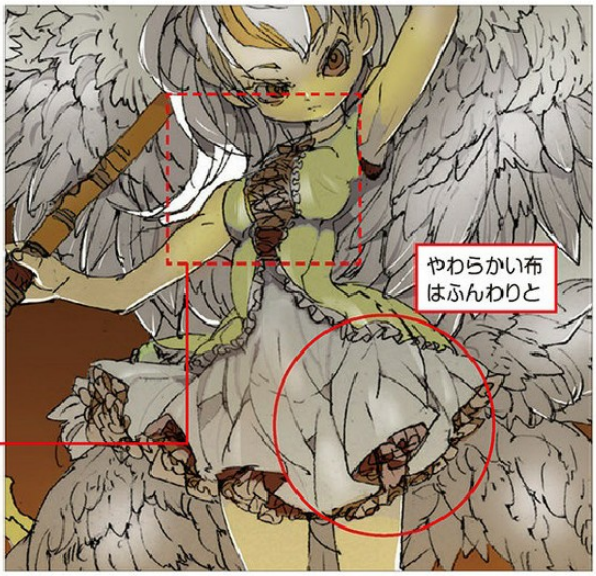


02 ハイライトを薄く入れる

レイヤーで色を塗り重ねていくと、暗くなっていくので、合成モードを [覆い焼きカラー] にして、軽くハイライトを入れます。
素材がやわらかいスカートには [エアブラシ] を使ってふんわりと入れます。胸部分などのピッタリした布は、[エアブラシ] で塗った後に [消しゴム] の [硬め] で少しエッジを出すことで素材の違いを表現できます。







03 ハイライトを入れる

体のラインや、シワの部分に［Gペン］を使って白でハイライトを入れます。外側からの光を意識して入れるとよいでしょう。

memo 合成モード

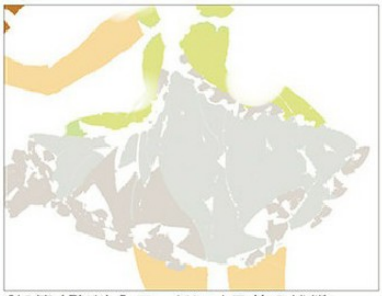
ハイライトなどの白を強く表現したいときは、合成モードを［加算（発光）］にします。

他にも［覆い焼き（発光）］［スクリーン］などでも明るくなるので、さまざまな合成モードを試すと、面白い効果がうまれるかもしれません。



04 明るくしたい部分を塗る

「肌の 07 (p.149)」の手順で色を重ねたら、再度光の表現を入れます。明るくしたい部分のみに色を乗せたレイヤーを［加算（発光）］モードにします。影を塗っていくのではなく、光を足していくイメージです。明るすぎる場合はレイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは「30」程度にしました。



［加算（発光）］モードにする前の状態



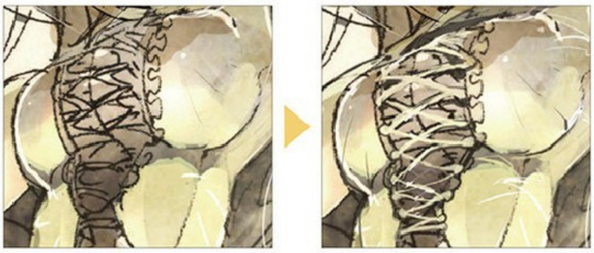
05 影を入れる

「肌の 07 (p.149)」と「肌の 09 (p.151)」の手順で色を塗り重ねていきます。色が白くなってきたので、影を加筆しました。
影は薄い茶で入れ、［乗算］モードにして人物となじませます。



06 細かい描き込みをする

最後に、紐などの細かい部分を［Gペン］で線画の上から描き込みます。線画が多少消えても気にしないことがポイントです。



アナログ風塗り
服

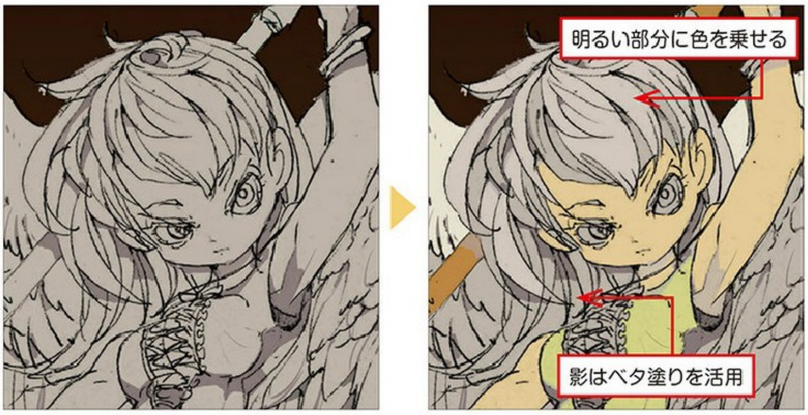
髪

髪は大きく塗り分ける程度にして、後れ毛を入れて動きを出します。



01 ベタ塗りをする

髪の前後を意識しながら、[塗りつぶし] でベタ塗りをします。
上にある髪部分に明るい色を入れていくイメージです。



02 明るさを追加する

下からの光源を意識して、[エアブラシ] などぼかしの強いブラシを使って明るくしつつ、ハイライトも入れていきます。

1. イラストの中でも目をひくポイントは、明るくするようにします。今回は、前髪部分に白を入れて、目をひくポイントを作りました。
2. 前髪などの肌に近い部分には、肌色を入れて髪の透け感を表現します。
3. 思い切って真っ白にすることで、強い光を表現します。



03 顔周りを明るくする

[エアブラシ] を使って、明るくしたい箇所に肌色を入れ、合成モードを [覆い焼きカラー] にします。肌と髪に同じ色を入れることでなじみがよくなります。

R244
G142
B53
肌色

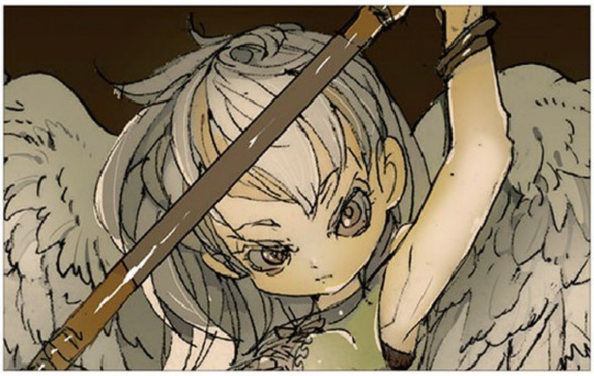


[覆い焼きカラー] モードにする前の状態



04 武器の調整をする

線画の段階では顔を見せようと思っていましたが、塗り進めていくうちに、顔の前に柄を持ってきたほうがバランスがよいと思ったので、武器の柄を追加しました。線画レイヤーの上に新規でレイヤーを作成し [Gペン] を使って柄を描き込みます。
肌の色が明るく見えるように、柄の色は少し濃いめにしました。



05 明るくしたい部分を塗る

「肌の 07 (p.149)」の手順で色を重ね、明るい部分の明度が落ちたら [加算 (発光)] レイヤーを使って光を足します。
武器の影部分は [消しゴム] の [柔らか] で消して、影を残すようにします。
明るい部分を描き足すときは、影を残すイメージで塗ると透明感のある色合いになります。



[加算 (発光)] モードにする前の状態





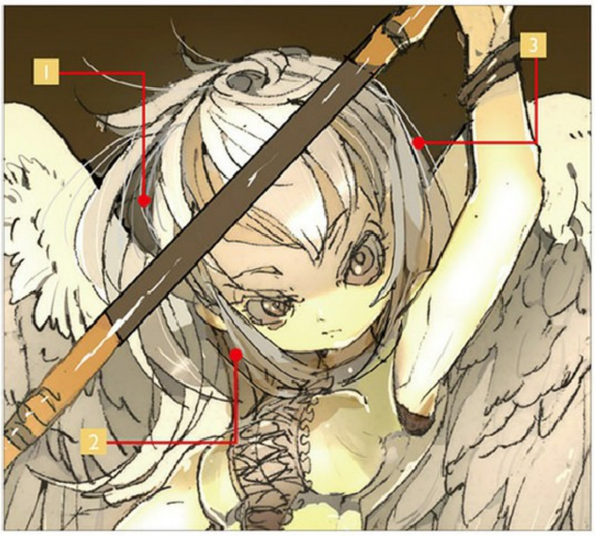
06 髪を調整する

髪型を調整します。

1 髪がなびいているのに、髪の量が少し多く感じたので、背景が透けている箇所を追加しました。［Gペン］を使って、背景の色でざっくりと塗りつぶし、上から髪の毛を1本1本描き加えます。

2 サイドの髪を追加しました。
新規レイヤーを作成し、近くの髪色を［スポイト］で拾って、上から描き込みます。
後々気にいらなかったときは、レイヤーごと削除すればよいのでレイヤーを分けて描きます。

3 後れ毛を描き足しました。1本1本描くことで、髪の軽さを表現します。

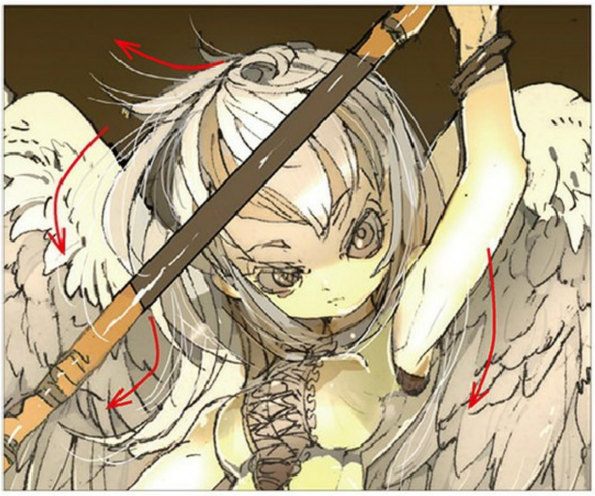


07 軽さを表現する

さらに後れ毛を追加して軽さを表現します。髪の流れに沿って入れます。流れと逆方向に描くと散らかって見えてしまうので注意しましょう。



向かって左は流れに沿っているが、右側は流れと逆になっている



08 顔周りを調整する

目などすべて描き終わったら、顔周りを整えます。

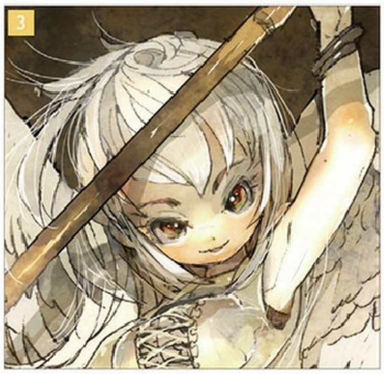
1 目や服などが描き終わった状態です。

2 前髪とサイドの毛束に白を入れ、顔周りを明るくします。

3 頭の部分に白を塗り、［不透明度］を下げて色味を少し抑えました。







COLUMN 炎の描き方

本書のアナログ風のイラストでは、炎を表現するために、全体にオレンジ色を重ねて統一感を出したり、下側にだけグラデーションを入れて明るさを追加したりと、さまざまな手法を使用しています。ここでは、背景の炎の描き方を解説していきます。

1 新規レイヤーに［Gペン］を使って炎の形を描きます。どのような形でも大丈夫です。



2 新規レイヤーに［塗りつぶし］を使って単色で塗ります。
光っている状態なので、周囲より明るい色を選びます。



3 新規レイヤーを、［オーバーレイ］モードで作成し、［エアブラシ］を使って彩度の高いオレンジを周りに塗ります。



4 新規レイヤーに［Gペン］で火の粉を描きます。レイヤーを複製し［ガウスぼかし］フィルターでぼかし、合成モードを［覆い焼き］にして重ねます。



5 ［筆］の［墨］→［濃い滲み］を使用して焦げの表現を追加します。
焦げ以外に、汚しの表現にも使えます。



6 2で塗ったレイヤーを複製し、［ガウスぼかし］フィルターをかけます。合成モードを［覆い焼き（発光）］か［加算（発光）］にします。



7 上側から全体にグラデーションをかけ、合成モードを［スクリーン］にします。



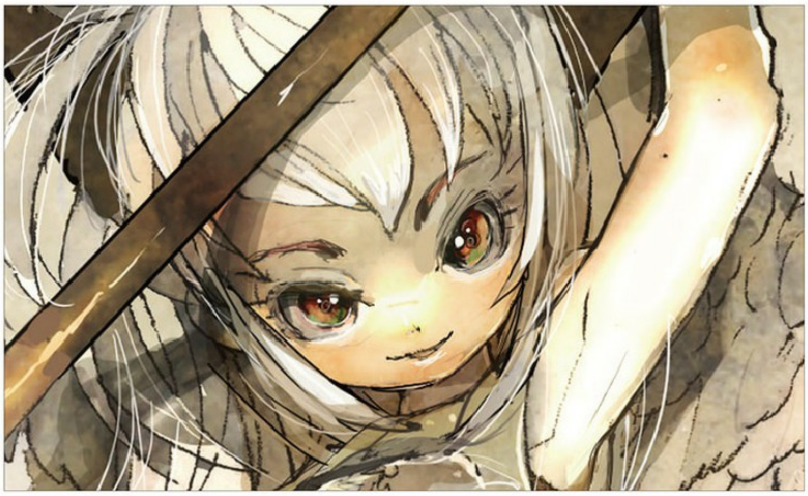
8 最後に［Gペン］で墨の表現を描き足すとよりそれらしくなります。





瞳

普段、瞳はあまり描き込みはしないのですが、人物メインのイラストや、可愛い女の子のときは、魅力的な目になるように何度も描き重ねています。
ここでは瞳と顔の塗りをあわせて解説していきます。



01 下塗りをする

下塗りをして、ハイライトの位置を仮で塗っておきます。



02 瞳の色を決める

線画の上に新規レイヤーを作成して描いていくので、線画が消えないように［不透明度］で調整したり、合成モードを［乗算］にしたりして作業を進めていきます。各工程ごとに新規レイヤーを作成しています。

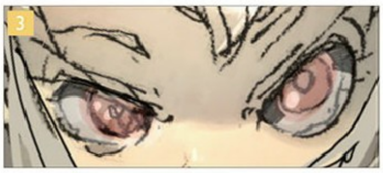
1 白目を［Gペン］のブラシ濃度を下げて塗ります。レイヤーの［不透明度］を「60」程度にしました。

2 ベースの色を塗り［不透明度］で調整します。後に瞳の色を重ねるごとに深みが増していくので［焼き込み（リニア）］モードにしておきます。

3 白目の影を入れます。ここは［乗算］モードにします。

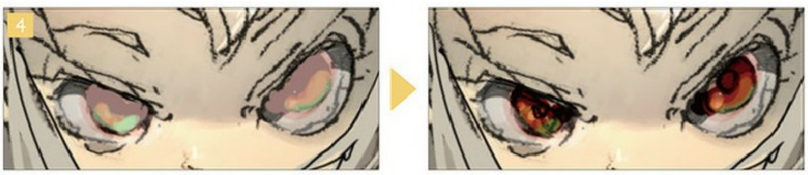




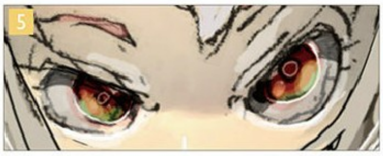




4 黒目を描いていきます。ベースを赤、ハイライトに補色の緑、中間色は赤の明度を上げた色を乗せます。合成モードを「焼き込み（リニア）」にすることで2で入れた下塗りが活きてきます。



5 瞳の形を整えます。瞳の下、涙袋に白を入れ、立体感を出します。黒目と白目の境界を白でなぞります。



03 瞳の形を整える

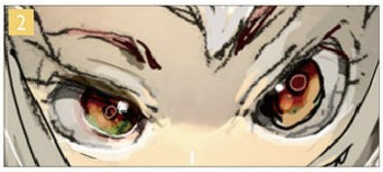
瞳の形を整えていきます。

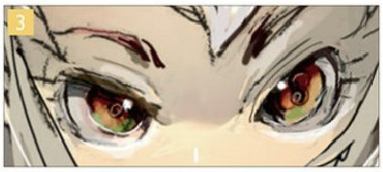
1 左目の黒目がやや外側だったので、白目の外側を少し塗りつぶしして調整します。

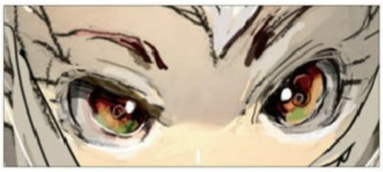
2 まぶたの形を整えます。ここは線画を消しながら作業を進めます。

3 ［スポイト］で周りの色を拾いながら形を整えていきます。





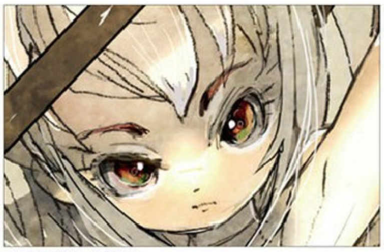




04 肌の色を整える

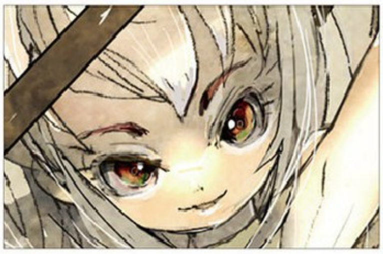
ざっくりと形を整えていくので、筆跡が残っていますが、「肌の 09 (p.151)」のように色を重ねていくと、違和感がなくなっていきます。「肌の 11 (p.152)」のテクスチャを重ねたところで顔の明るさを少し足しました。


テクスチャ追加


肌の明るさ追加

05 表情を変える

表情を笑顔に調整し、鼻の形も表情に合わせて変えました。



06 微調整をする

最後に細かいところを調整して、ハイライトと顔の周りに赤みを入れたら瞳の塗りは完了です。


ハイライト追加


肌の赤み追加

和風塗り Japanese style

テクスチャを使用した和風テイストな塗り方を解説します。
線画の描き方もひと工夫することで、より和の要素を強めています。
今回はテクスチャの他に、オリジナルのブラシを作成して、着物の柄を簡単に描く方法も解説していきます。

線画 LINE DRAWING



和風テイストのイラストは塗り方だけでなく、線画の雰囲気も「和風」っぽさを出すポイントです。
線画はオリジナルのブラシ［墨筆2］を使っています。［消しゴム］などを除き、今回はこの［墨筆2］だけで線画を描いていきます。
線画はp.164で詳しく解説します。



阿桜
もともと趣味の同人活動で絵を描いていたことを切っ掛けに仕事を受け始めたアマチュア出身イラストレーター。東方Project関係の書籍やグッズ、ソーシャルゲーム系のイラストなどを手掛ける。

COMMENT
はじめまして、CLIP STUDIO PAINTは本当に多機能なペイントソフトで私もまだまだ勉強道半ばという身ですが、こんな使い方ができるんだよという一端がお見せできたら幸いです。

WEB http://asakura-garo.sakura.ne.jp/
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=39753
Twitter https://twitter.com/AsakuraG
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD



線画

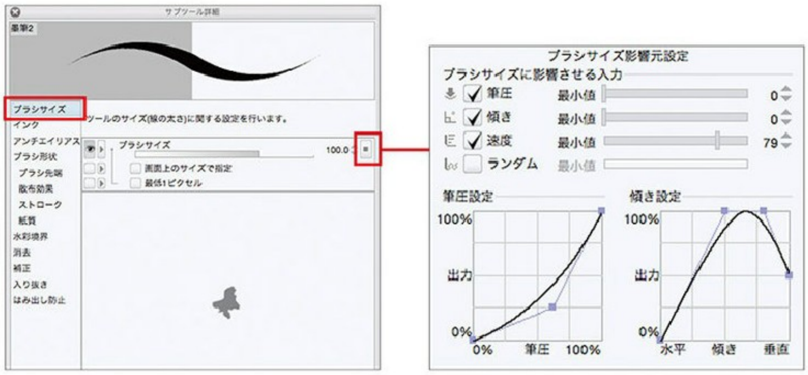
筆のような質感で、和風な線画を描いていきます。
筆のような印象にするには「線の強弱」が1番大切です。線にわざとらしいほど強弱をつけて、筆の質感を活かした線画を描いていきましょう。



01 オリジナルブラシを作る

まずは、線画のキモであるオリジナルブラシを［ペン］の［Gペン］をベースにして作っていきます。名前は任意ですのでわかりやすい名前をつけてください。今回は［墨筆2］としました。

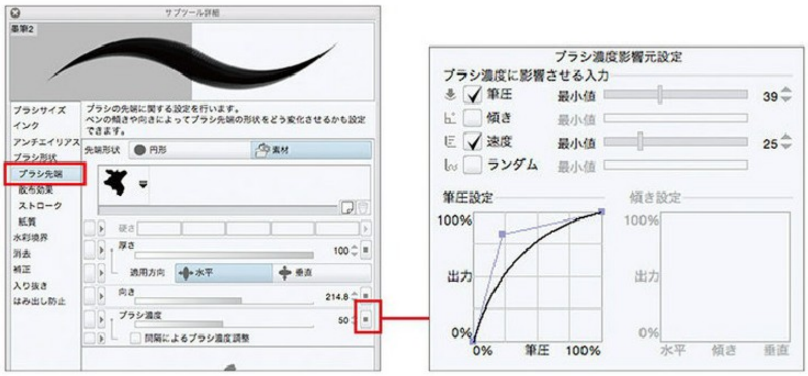
［ウィンドウ］→［サブツール詳細］でウィンドウを開き、「ブラシサイズ」「ブラシ先端」「ストローク」「紙質」を下図のように設定します。筆圧は各自異なるので、使いやすい設定に変更してください。



［ブラシサイズ］の設定　▪をクリックすると［ブラシサイズ影響元設定］のウィンドウが開きます。▪は設定内容によりアイコンの表示が変わります(p.127)。今回は複数設定しているので、設定後のアイコンは▪になります。



［ストローク］の設定



［ブラシ先端］の設定　［先端形状］は「滲1」を使用します。［ブラシ濃度］は▪のアイコンをクリックして設定をします。

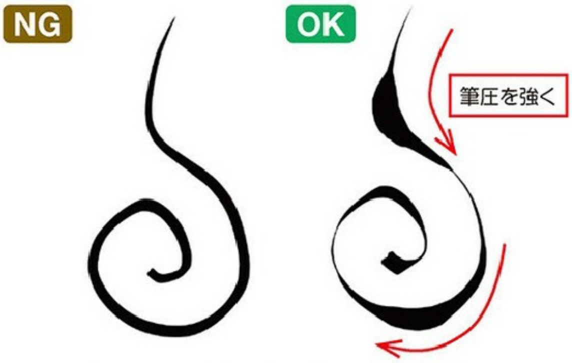


［紙質］の設定　［紙質］を「インパスト」に設定します。

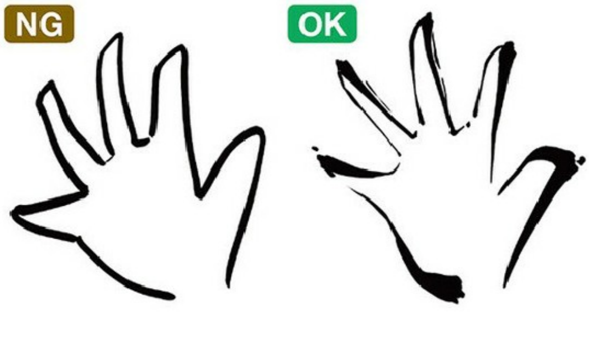
02 線に強弱をつける

さらに筆のような線画にするために、筆圧で線に強弱をつけていきます。絵には「輪郭線は太く」「線の集合している箇所は太く」など立体を上手く表現するお決まり的なものがあります。
今回の場合は「わざとらしいほどに強弱をつける」ことを優先してください。もちろん前述のお決まりも意識はしますが、わざとらしく強弱をつけることでオリジナルブラシの［墨筆2］のよさが十分に発揮されます。
必ず一筆で描く必要はないので、線を途切れさせたり、墨のぶれや飛び散りのような飛沫を描き足したり、工夫しながらじっくり線画を仕上げていきましょう。


輪郭や線が集まる部分は太く



ブラシサイズを大きめに設定して筆圧で太さを調整する



線を途切れさせたり、筆のぶれを入れるとよりリアリティが増す

memo カスタムサブツール（オリジナルブラシ）

オリジナルブラシは新規で作成する方法と、サブツールを複製し、それをベースに作成する方法があります。［鉛筆］ツールを例に解説していきます。

・新規で作成する

［サブツールパレット］の をクリック→［カスタムサブツールの作成］で表示されるダイアログから、ベースの設定を選択できます。

・サブツールの設定をベースにする

ベースにしたいサブツール（［濃い鉛筆］）を選択し、［サブツールパレット］の をクリック→［サブツールの複製］で任意の名前をつけて複製します。この方法では［濃い鉛筆］の設定をベースにしたサブツールが作成できます。

［ツールプロパティ］や［サブツール詳細］で設定を変更して、自分にあったブラシを作成してください。

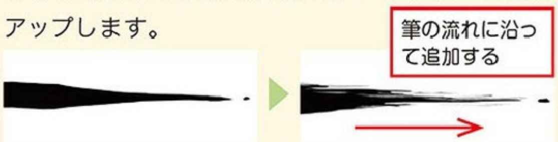


※［鉛筆］ツールから作成したので、［鉛筆］ツールの設定が表示されていますが、［エアブラシ］や［ペン］など選択したツールにより表示は異なります。



COLUMN 線画に筆っぽさを出す

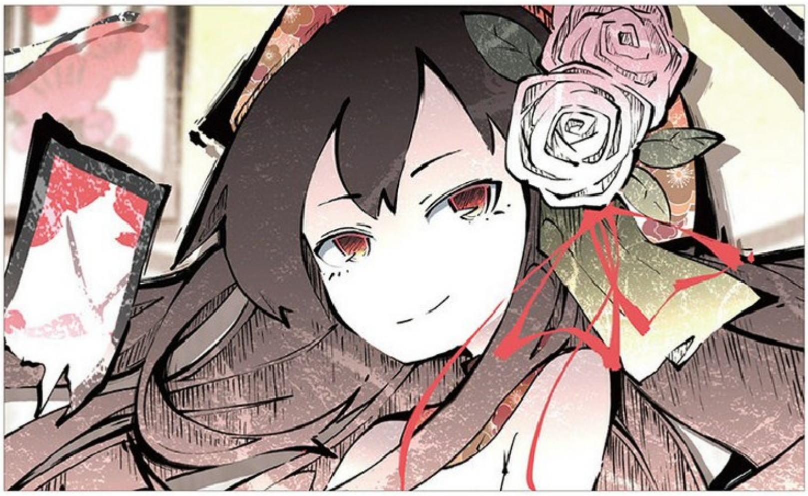
オリジナルで作った［墨筆2］のブラシでも線の強弱がつけられ、和風らしい線画が描けますが、筆のような掠れを描き加えると、グッと筆の質感がアップします。





肌·髪

通常の塗りでは影やハイライトを使い立体感を表現しますが、今回は［グラデーション］ツールを使い色を塗っていきます。
影などの立体感は線画のカケアミで表現しています。



01 パーツごとに下塗りをする

パーツごとにレイヤー分けをし［塗りつぶし］を使って下塗りをします。
今回のような線の隙間が多い線画ではブラシを使って線の穴埋めをしてから色を流し込みます。

1 線画のレイヤーの下に新規でレイヤーを作成し、肌の色で隙間を塞ぐようにブラシで加筆します。
2 ［塗りつぶし］の［他レイヤーを参照］を使い色を流し込みます。

R204
G174
B160
肌色







memo ショートカットを活用

お使いの左手デバイスやキーボードで瞬時にブラシと塗りつぶしを切り替えられるようにしておくと効率がグッと上がります。
デフォルトでは［ペン］はP、［塗りつぶし］はGで切り替えることができます。Gは［グラデーション］→［塗りつぶし］→［等高線塗り］の順に切り替わります。

02 色を調整する

[編集] → [色調補正] → [色相・彩度・明度] を使って色を調整します。後の工程で [オーバーレイ] や [覆い焼き] などのレイヤーを重ねるため、下地の色は暗めにしています。他の工程でも同じですが、色は気になったときにこまめに調整していきましょう。





03 下塗り完成

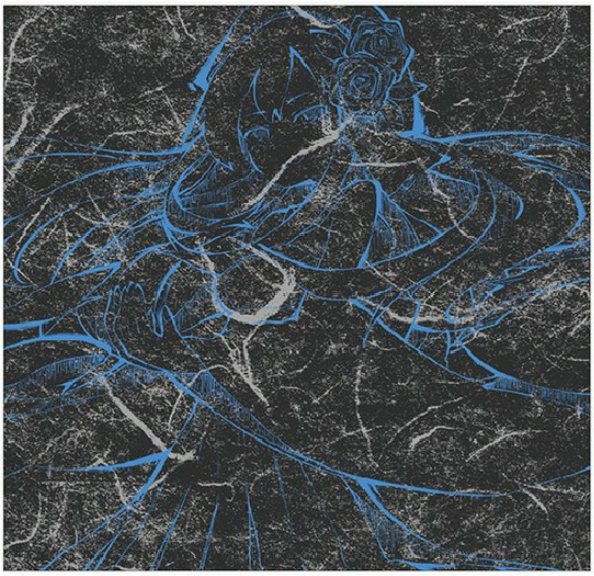
同じ手順ですべてのパーツの下塗りをします。
右図は下塗りがすべて終わったところです。



04 テクスチャを乗せる

先述しましたが、今回は一般的にいわれる「塗り」のようなブラシで影を塗って、ハイライトを……といった作業は行わず、「テクスチャ」「グラデーション」の2つを使って塗っていきます。
市販の和紙をスキャンし色調補正たものをテクスチャとして用意しました。
スキャンした和紙のテクスチャを線画の下に配置します。

※わかりやすいように線画の色を変えてあります。



05 選択範囲を取る

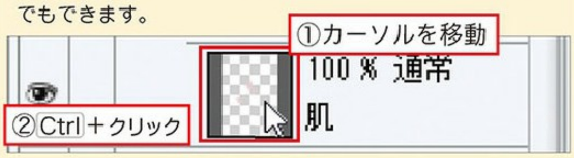
01 ～ 02 で下塗りしたレイヤーから選択範囲を作成します。

※わかりやすいようにテクスチャの色を薄くしています。

memo レイヤーから選択範囲を作成する

カーソルを［レイヤーパレット］の選択範囲を取りたいレイヤーのサムネイル上に移動して、Ctrl＋クリック（Macはcommand）するとレイヤーに描画されている部分のみ選択範囲を取ることができます。

［レイヤーパレット］から選択範囲を取りたいレイヤーを右クリック→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］でもできます。





06 テクスチャをクリッピングする

テクスチャを貼ったレイヤーに切り替え、［レイヤーマスク］（p.64）で肌部分のみを表示させます。
テクスチャのレイヤーを［オーバーレイ］モードにして、肌と色をなじませます。

テクスチャが濃いときは、レイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは「45」程度にしました。





テクスチャのレイヤーを［オーバーレイ］モードにする



テクスチャの色が濃いときは［不透明度］で調整する

※図は肌以外の下塗りを非表示にしています。

07 グラデーションにする

グラデーションを乗せていきます。

1 おおよその選択範囲を取り、[グラデーション]の[描画色から透明色]を使って暗めの色でグラデーションを入れます。合成モード[覆い焼き(発光)]を使ったときに光っているような色合いを出すために暗い茶色を使用しています。明るくしたいところに色を入れるイメージなので、首などの影になる部分は[消しゴム]で消しておきます。



2 06 と同じ手順で肌部分をクリッピングします。

3 レイヤーを[覆い焼き(発光)]モードにします。







08 髪を塗る

肌と同じ手順で髪を塗ります。



COLUMN テクスチャのコツ

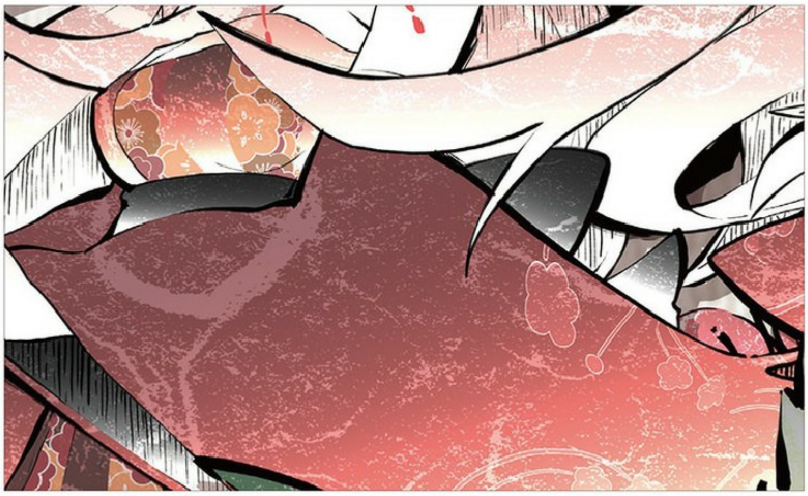
今回のイラストでは、各パーツ同じテクスチャを使用していますが、それぞれレイヤーを分けてクリッピングをしています。一つひとつクリッピングするのは手間ですが、テクスチャの柄や濃淡と、パーツの色や形を合わせて位置を調整することで、まとまりがよくなります。全体で1枚のテクスチャを使用すると、隣り合ったパーツのテクスチャが繋がってしまい、全体的にのっぺりした印象になってしまいます。





服

服はグラデーションとテクスチャに加え、ブラシを作成し、柄を入れていきます。



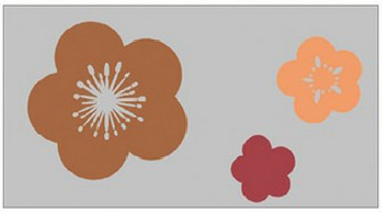
01 グラデーション塗りをする

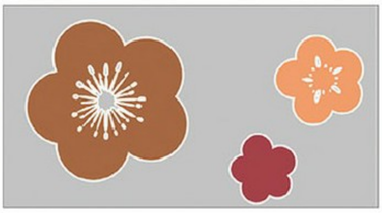
「肌・髪の 04 〜 07 (p.167)」の手順で服を塗ります。
袖と袴（スカート）で入れる模様が異なるので、レイヤーを分けておきましょう。



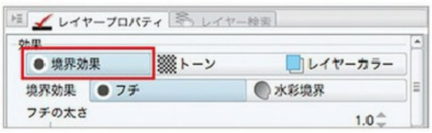
02 ブラシ用の花を描く

着物の模様用にブラシを作成します。新規でレイヤーを作成し、手描きで梅の花を描きます。今回は、大きい方から17mm、10mm、7mm程度の大きさで描いています。



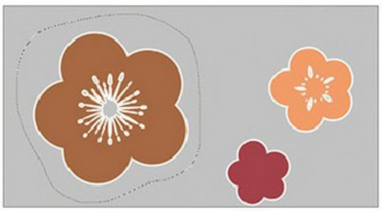


[レイヤープロパティ] → [境界効果] で白のフチを作成します。
レイヤーを選択し、右クリック→ [ラスタライズ] することで [境界効果] を画像にした花ができました。フチの太さは、描いた花のサイズにより見た目が異なるので、自分好みのフチのサイズに調整してください。



03 花を素材登録する

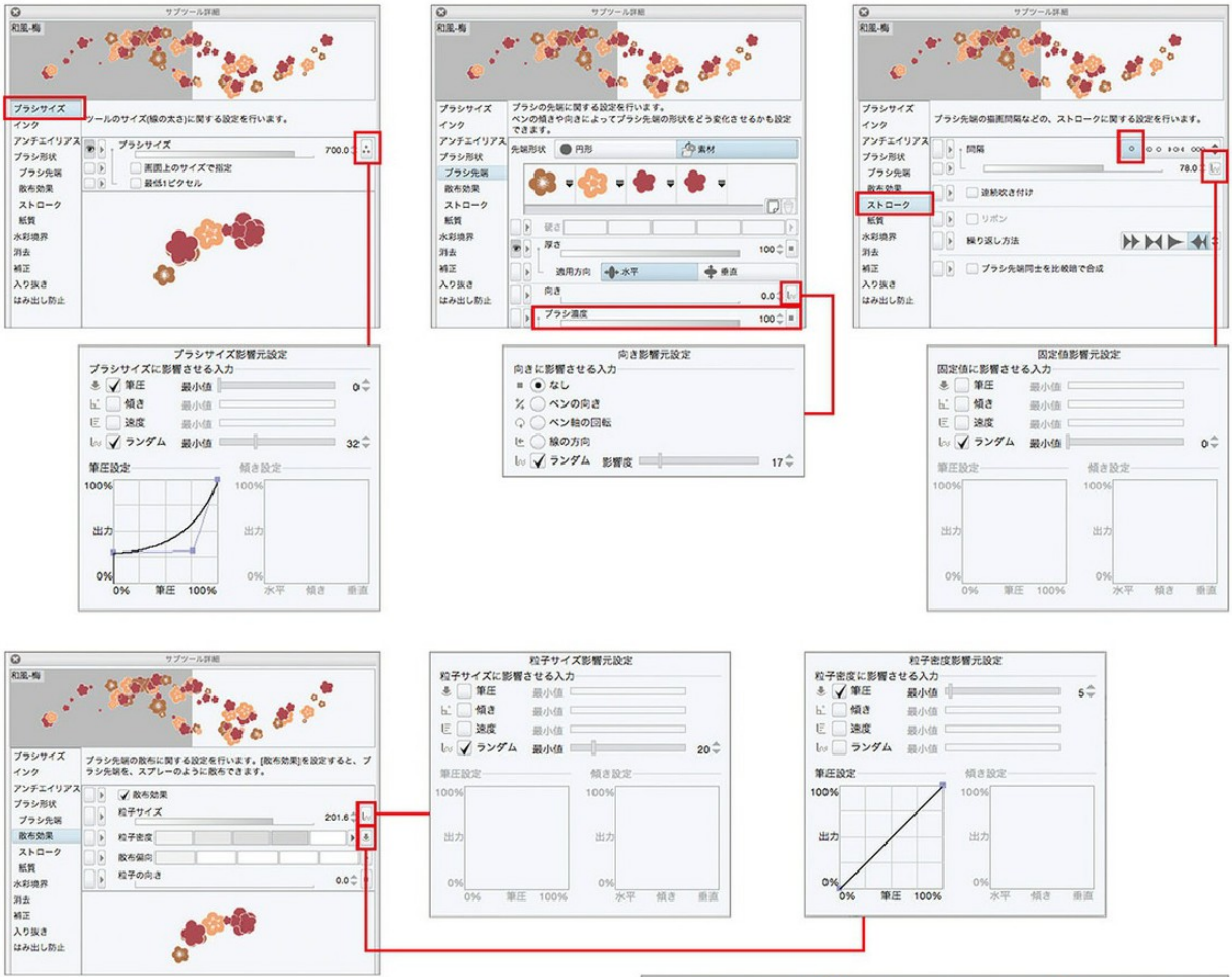
3種類の梅をひとつずつ素材に登録していきます。登録したい花を選択範囲で囲みます。[編集] → [素材登録] → [画像] でブラシ素材として登録します。保存場所は任意でかまいません。
このとき、[ブラシ先端形状として使用] にチェックを入れることを忘れないようにしましょう。





04 ブラシを作成する

［和風-梅］ブラシを作ります。［エアブラシ］ツールから［カスタムサブツールの作成］で新規ブラシを作成し、下図の設定にします。

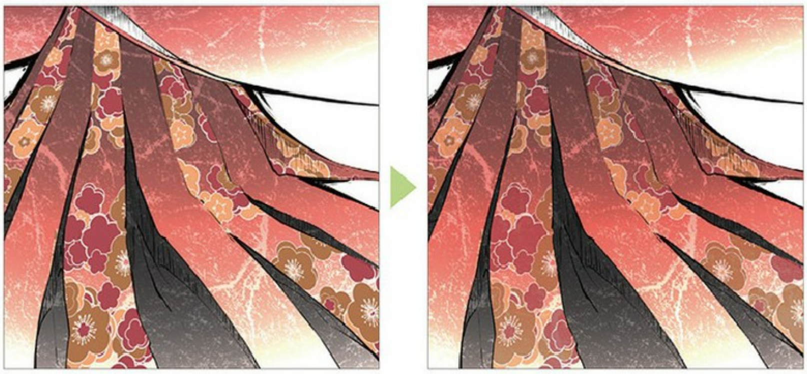


この設定で、花がランダムに散布されるブラシの完成です。
筆圧に応じて大きさが調整できるので、自分の筆圧に合わせて数値を変えてみてください。

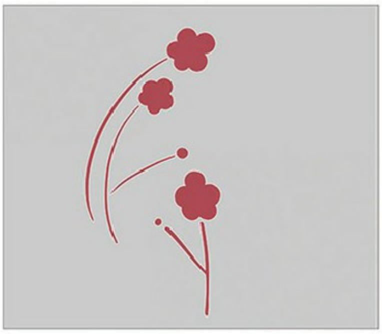


05 ブラシを使って模様を描く

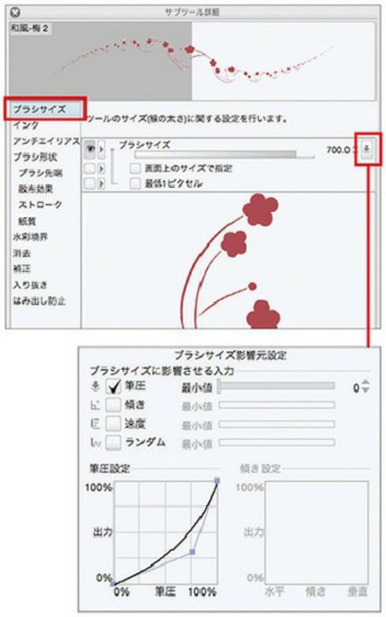
新規レイヤーを作成し、「肌・髪の 06 (p.168)」と同じ手順で、模様を入れたいところの［レイヤーマスク］を作成します。
先ほど作ったブラシで花の模様を入れます。
和紙のテクスチャがつぶれないように、レイヤーの［不透明度］を調整しました。



06 袖用のブラシを作成する



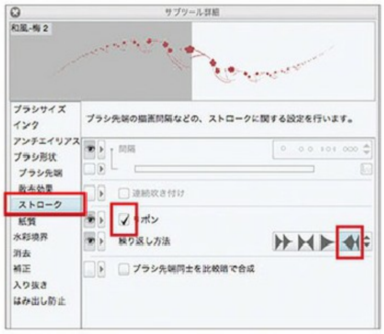
袖用にもう1種類、[和風-梅2] ブラシを作ります。
先ほどと違う形の花を描き、04 と同じ手順でブラシ素材を登録します。
04 で作ったブラシを [サブツールの複製] で複製し、設定を流用します。
[サブツール詳細] の [ブラシ先端] → [先端形状] を今登録した花の素材に変更します。
図のように [ブラシサイズ] [散布効果] [ストローク] の設定を変更します。



[ブラシサイズ] → [ランダム] のチェックをはずす



[散布効果] → [散布効果] のチェックをはずす
このチェックをはずすと [リボン] が使用できる



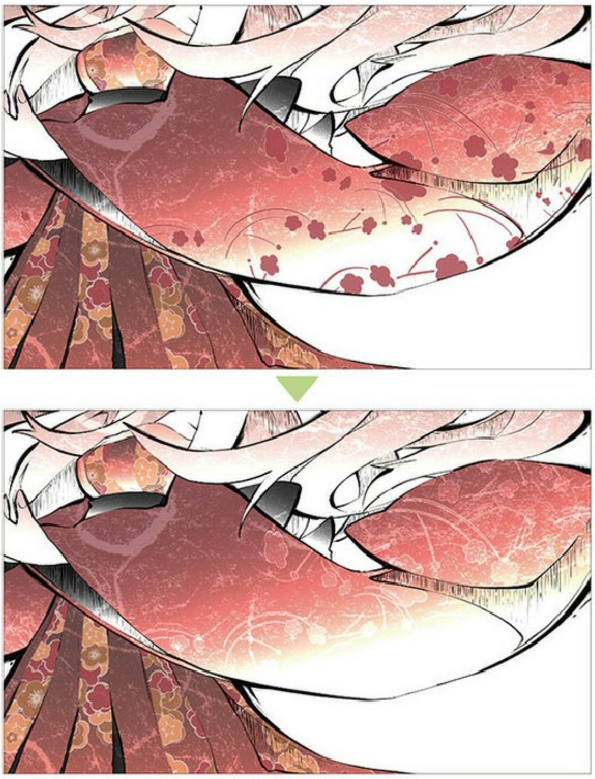
[ストローク] → [リボン] にチェックを入れる

memo リボン

[リボン] を設定するとストロークに合わせてブラシ先端の形状が変化し、自然に繋がった模様が描けます。

07 袖の模様を描く

作成したブラシで振袖部分に模様を描き込みます。
袖部分のレイヤーマスクを作成し、模様を描き入れ、合成モードを [覆い焼き (発光)] にしてなじませます。
このとき、ブラシのストロークは勢いよく描くときれいな模様になります。ゆっくりと描くと花の模様にガタつきが出てしまうので注意しましょう。
これで服の塗りは完了です。





ゆっくり描いた例。模様にガタつきが出ている

瞳

瞳はあまり描き込まず、グラデーションで光を表現する程度です。



01 白目を塗る

白目にまぶたの影を入れます。目全体をグレーで塗ってから、レイヤーの［透明ピクセルをロック］(p.117) にチェックを入れ、不要部分は白で塗りつぶします。

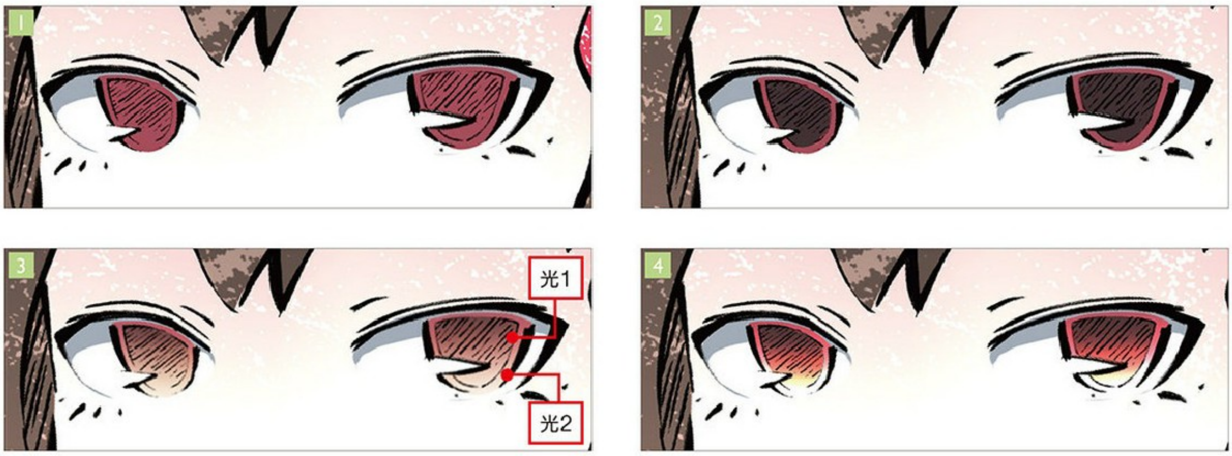


02 黒目を塗る

黒目もシンプルに塗っていきます。

1 黒目全体をベース色で塗りつぶします。
2 内側を濃い色で塗りつぶします。
3 新規レイヤーを作成し、［エアブラシ］を使って下側が明るくなるように光を入れます。
4 3 のレイヤーを［覆い焼き（発光）］モードにして完了です。





Technic ぼかし

Bokeh

ピントを合わせた人物以外の背景がボケている写真を見たことがあるかと思います。このようなカメラの「ボケ」をぼかしを使って表現することで、イラストに立体感や遠近感を出したり、人物を目立たせることができます。

ここでは「和風塗り」のイラストで使用したぼかしの方法を紹介していきます。



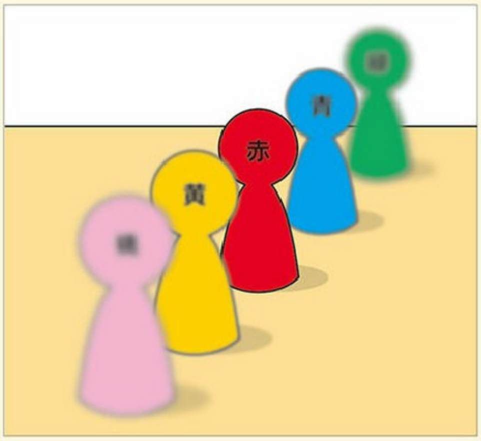
ぼかし前



ぼかし後

COLUMN 「ボケ」とは

カメラの撮影で、ピントが合っている部分以外ぼやけていることを「ボケ」と呼びます。
「ボケ」はピントが合っている物体から離れるほど強くなります。
右図では真ん中の「赤」にピントが合っています。そこから離れるにしたがってボケも強くなっています。
イラストでもその効果を使って、メインである人物から離れるほどぼかしを強くすることで、立体感や奥行きを表現できます。



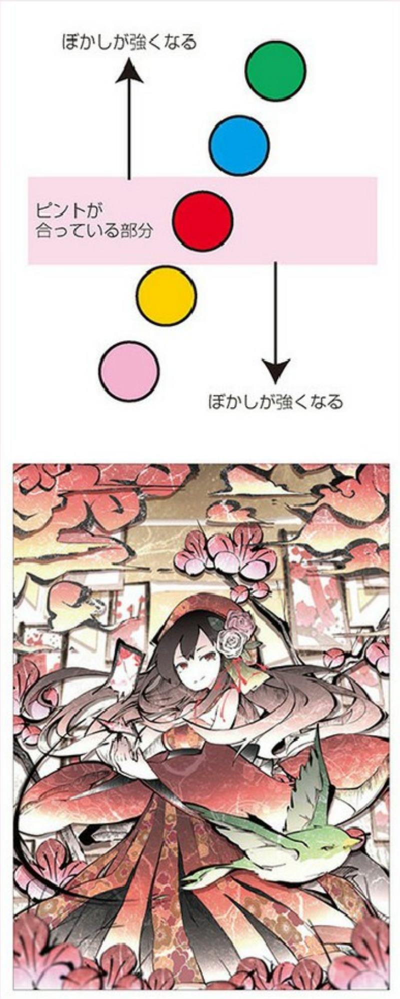
01 背景をぼかす

ぼかしたい背景のレイヤーを統合し、1枚のレイヤーにします。[フィルター] → [ぼかし] → [ガウスぼかし] で [ぼかす範囲] を「20」程度にしてぼかします。ぼかしの量はイラストの雰囲気により調整しましょう。
ピントが合っているもの（今回は人物）からの距離によってぼかしの強さを変えるとよりリアリティが増します。
拡大すると背景との区別がついているのがわかります。

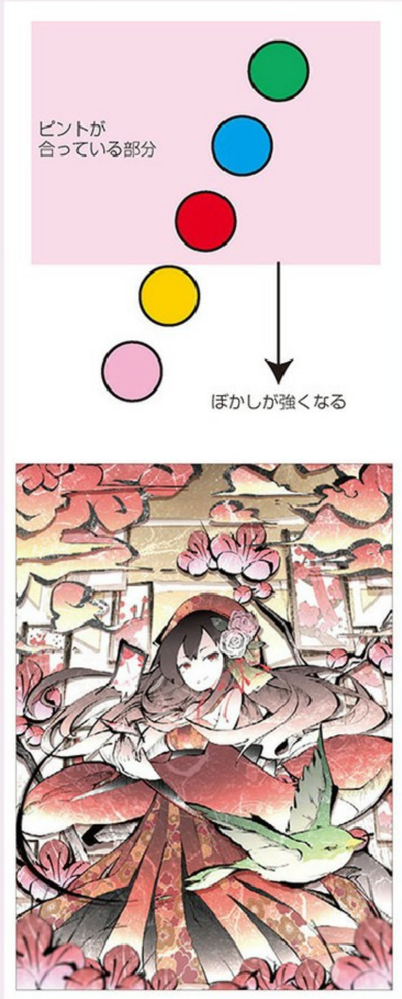


02 近景をぼかす

人物より手前にある梅の花もぼかします。コラムでの解説のように、ピントが合っているものから「離れる」ほどボケが強くなるので、背景だけでなく近景もぼかします。







「ボケ」はカメラの効果です。必ずしもカメラと同じボケを再現するのが最善ではありません。
たとえばキャラクターの周囲だけボケさせキャラを浮き出させたり、距離は遠くにあるものだけどハッキリ見せたいものはボケを薄めて見えるようにしたり、カメラで撮影できないぼかし方にすることもよくあります。イラストは現実では起こりえないことも表現できる場です。現実の効果もアレンジして活用してみてください。

SkillUp

配色

配色ひとつでイラストのイメージは大きく変わります。暖色系でまとめると暖かそうなイメージ、寒色系でまとめるとクールなイメージなど、配色にはイメージがあります。ここでは、配色の違いを活かせる黒い影を活用したイラストの描き方と、配色によるイメージの違いを解説していきます。

線画 LINE DRAWING



be

フリーのイラストレーター。主にCDジャケットやグッズデザイン、挿絵を手掛けている。
同人サークル「LAID-BACK」でオリジナル創作を中心に活動中。

COMMENT
とても緊張しました。ですが、好きなものを詰め込めれて楽しかったです。
私のイラストで何か少しでもお役に立てたら幸いです！

WEB http://be-laidback.tumblr.com/
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=3633661
Twitter https://twitter.com/be_laidback
PEN TABLET Wacom Intuos3

Brush

ブラシの設定

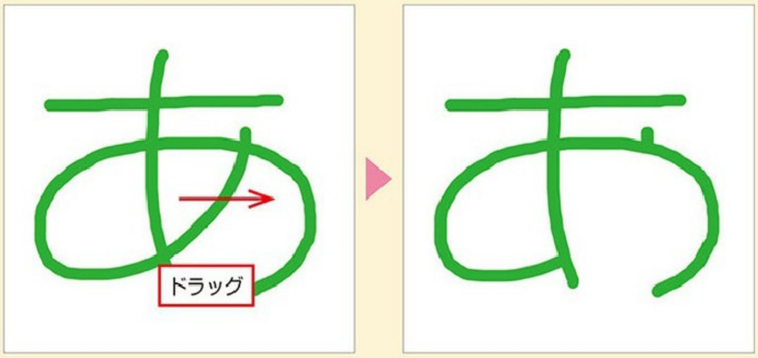


[ペン] の [マーカー] → [マジックペン] しか使用しません。ブラシサイズは普段は「10.0」ですが、今回は細かい線が多いので「7.0」で描いています。
[アンチエイリアス] を [なし] にして、手ブレ補正・後補正を調節しています。線画は黒を使用していますが、配色を変えるときに、線画の色も変える場合もあります。

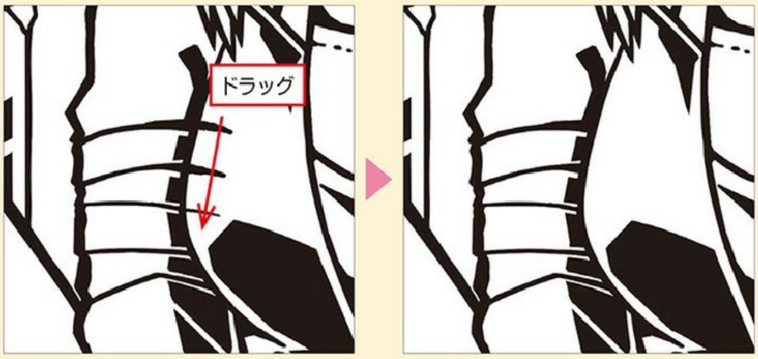


CLIP STUDIO PAINTにはさまざまなレイヤーがありますが、今回は「ラスターレイヤー」と「ベクターレイヤー」の2種類を使用しています。
線画には「ベクターレイヤー」を使用します。
「ベクターレイヤー」は描いた線を情報化してくれるので、拡大しても線が粗くなりません。後から簡単に線の太さや色を変えることができるのも特徴です。
また、交差した線を [消しゴム] の [ベクター用] で消すことにより、交点まで削除することが可能というのが最大の魅力です。
[ツールプロパティ] から [ベクター消去] の [交点まで] にチェックを入れてください。



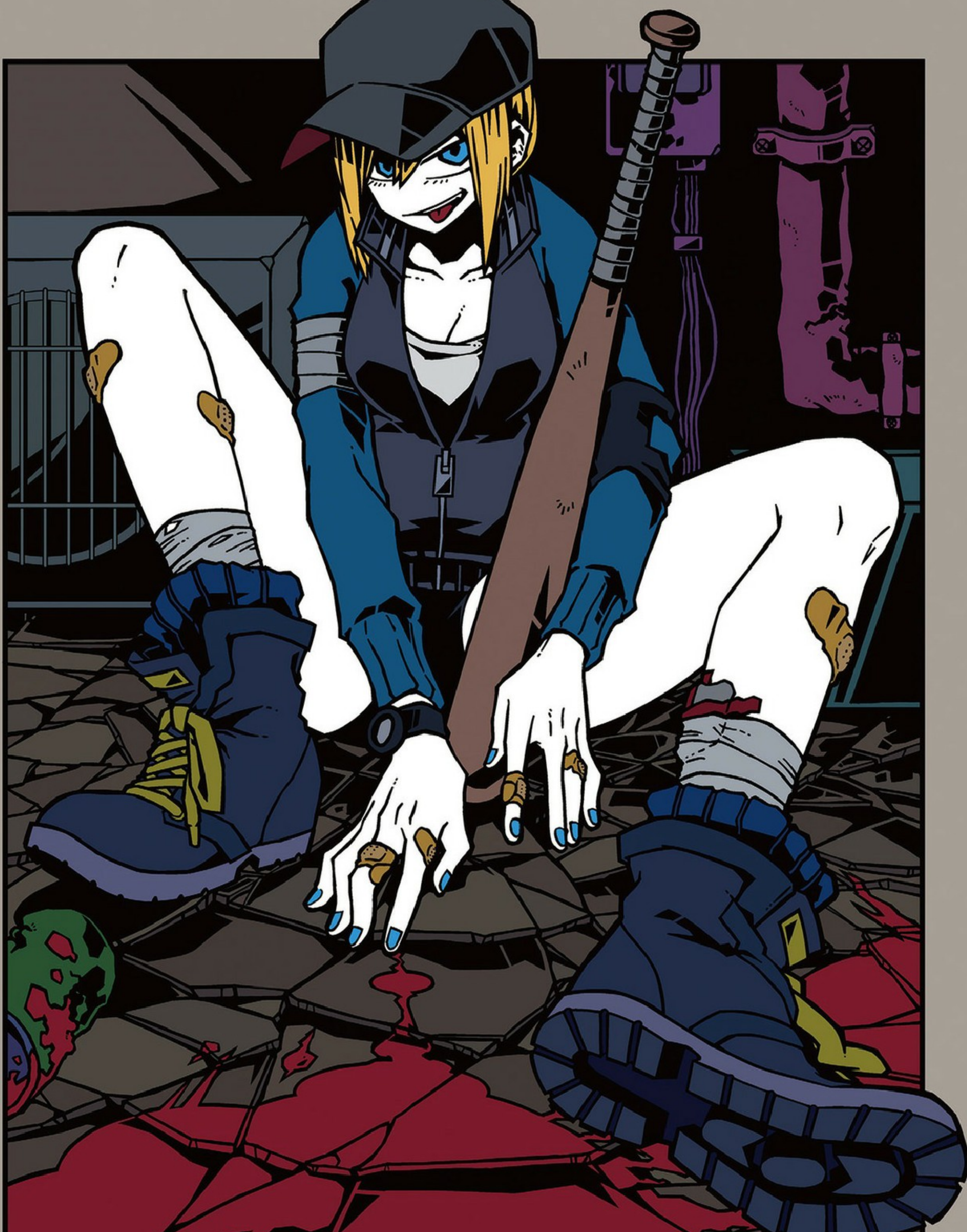


この設定によって、消したい線の上をドラッグするだけで、自動で交点までの線を消せるようになります。線画を描く際に、はみ出した不要な線もドラッグするだけで消すことができます。
右図のようにまとめて消すことも可能です。



[グラデーション] や [塗りつぶし] を使用するときは「ラスターレイヤー」を使用します。
墨ベタ・塗りつぶしを多用する絵柄なので、線画は「ベクターレイヤー」、塗りつぶしは「ラスターレイヤー」と使い分けています。


"BRING IT ON"
"BRING IT ON"
IT ON"

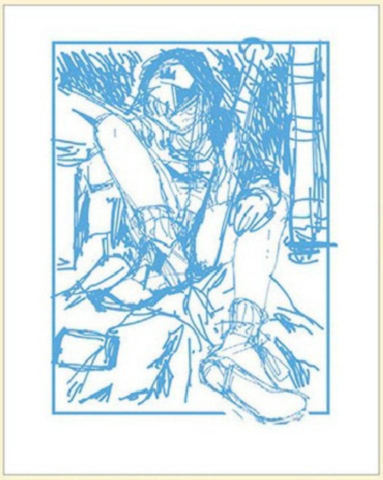


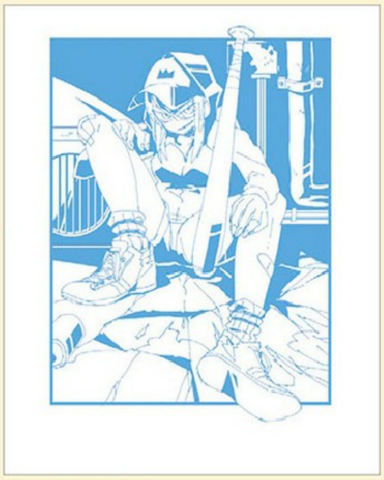
"BRING IT ON"

描 黒を活かしたイラスト

01　ラフを描く

ラフは「ラスターレイヤー」に描いていきます。
今回ラフの線の色は、水色を使用していますが、自分が見やすければ何色でもかまいません。
全体のイメージをざっくり描いたら、形を整えます。
ラフの段階で背景、人物などでレイヤー分けをしておくと、形を整えていくときに、作業が楽になります。

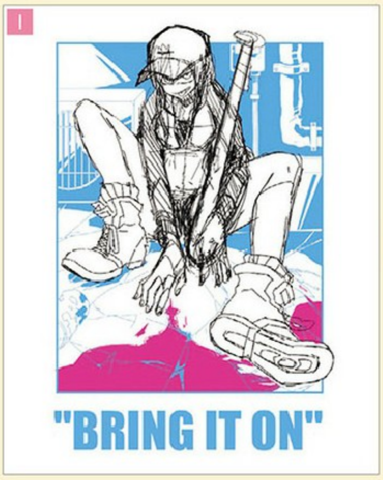

最初のざっくりしたラフ


少し整えたもの

1 形を整えていく段階で、人物のバランスがおかしくないかなどをチェックします。
人物のバランスを調整しながらポーズを変更しました。

2 素体を描いて、衣服で隠れている部分がおかしくないかなどのチェックをしてもよいでしょう。

3 線を整えてラフは完成です。ラフの時点である程度完成形にしておきたいので、ラフに一番時間をかけています。



1

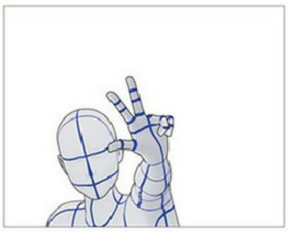

2



3

memo 人物のデッサン

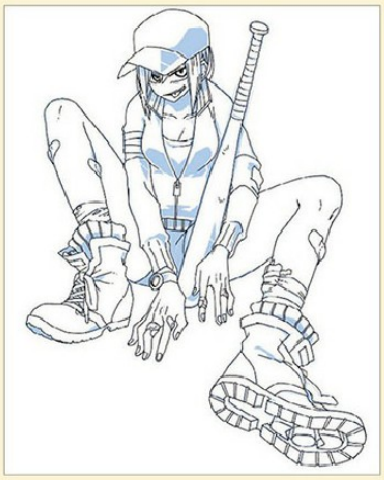
人物はしっかりデッサンを取るだけではなく、あえてパーツを誇張することで、迫力のある構図にするのも魅力的なイラストを描くうえで効果的です。
CLIP STUDIO PAINT PROの［3Dデッサン人形］にもパーツを誇張する機能があります。
［ツールプロパティ］の［マンガパース］にチェックを入れると、奥行きが誇張されたデッサン人形になります。


マンガパースオフ


マンガパースオン

02 ペン入れ

ペン入れは「ベクターレイヤー」に［マジックペン］で描いていきます。
パーツごとにレイヤーを分けてペン入れをしていきます。
人物と背景でレイヤーフォルダーを分け、さらにパーツごとにレイヤーを分けています。人物は顔パーツ、髪パーツ、それ以外の3枚、背景は手前にあるもの、奥にあるもの、壁・地面の3枚に描き分けています。
修正がしやすいためのレイヤー分けなので、人物と背景各1枚ずつのレイヤーでも大丈夫です。
［マジックペン］で描いて、はみ出た部分は［消しゴム］の［ベクター用］で消しながら線画を仕上げていきます。
この後線画の調整をするので、線の繋ぎ目は荒くても大丈夫です。

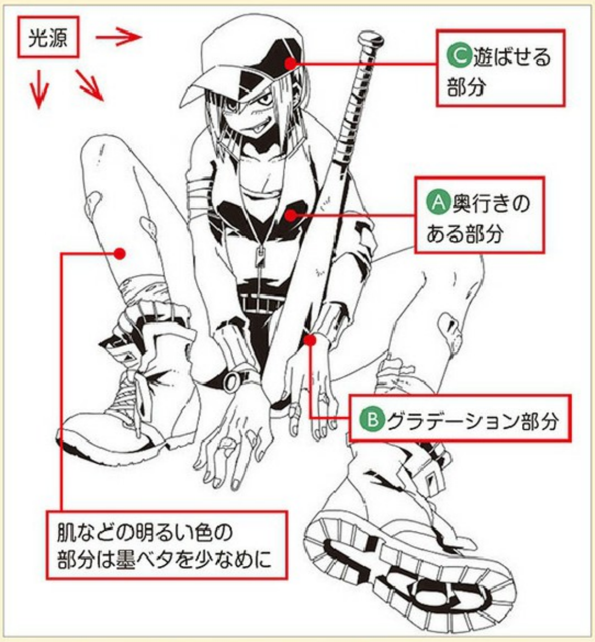


03 墨ベタを入れるコツ

「ラスターレイヤー」に墨ベタを塗っていきます。
ここで大体の雰囲気が決まるので、常に全体のバランスを考えながら塗りつぶす場所を決めていきます。
光源を決めたら以下の3つを意識しながら墨ベタ部分を決めていきます。

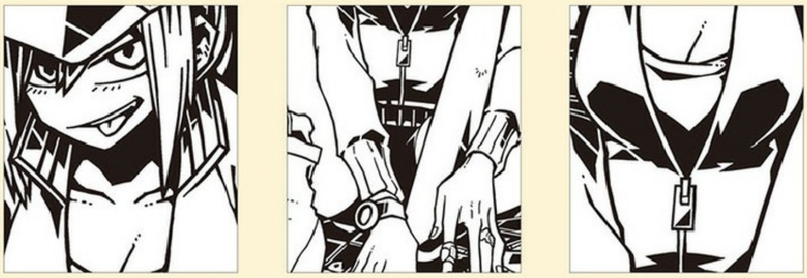
- Ⓐ奥行きのある部分
- Ⓑグラデーション部分
- Ⓒ遊ばせる部分

墨ベタはほぼ直感で描いていくので、塗りつぶしすぎないように余白を保つようにします。「正確に影を塗る」というよりはバランスを見ながら「影を作る・遊ぶ」感覚で描き進めていきます。



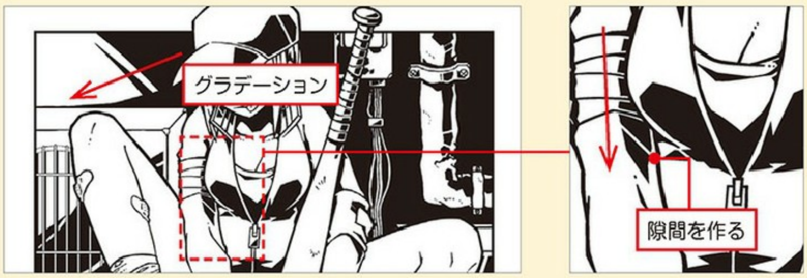
Ⓐ奥行きのある部分

首元や胸の下、腰回りなどの奥行きのある部分は、墨ベタを多めに入れます。



Ⓑグラデーション部分

墨ベタでグラデーションは表現できないので、ベタに隙間を作ることでグラデーションを表現しています。



Ⓒ遊ばせる部分





「奥行き」「グラデーション」はある程度決まっている部分ですが、「遊ばせる」というのは墨ベタのバランスを取るために入れる現実味のない影を指しています。

たとえば、帽子の場合は影全体をベタで塗ってしまうと、顔周りが暗くなりすぎてしまいます。

もちろんイラストのテイストによってはこれでも間違いではありませんが、墨ベタに隙間などの「遊び」を加えることで全体のベタがくどくなりすぎないようにしています。



バットや配管なども隙間を作って「遊び」を入れている

04 墨ベタの範囲を描く

「ベクターレイヤー」を使用して、線画と同様に［マジックペン］で描いてから不要なはみ出しを［消しゴム］で消す方法で墨ベタの範囲を描きます。



帽子に沿って影の高さを決める



毛束に合わせて縦のラインを決める



不要なはみ出しを消す

05 墨ベタを塗りつぶす

墨ベタの範囲を描いたレイヤーの上にラスターレイヤーを作成し、墨ベタを塗りつぶしていきます。

墨ベタを塗りたい範囲を［自動選択］で選択します。

［自動選択］のツールプロパティ［複数参照］を［すべてのレイヤー］にしておくと、表示されたレイヤーを元に領域が選択されます。

領域を選択したら、［選択範囲］→［選択範囲を拡張］で選択範囲を2pxほど拡張し［塗りつぶし］で一気にベタ塗りをします。

墨ベタは、着色時の配色も考えながら塗りつぶす箇所を決めていきます。たとえば黄色や白といった明るい色を塗るところは少し墨ベタの領域を抑えて塗りつぶし、青や黒に近い暗色を塗るところは多めに塗りつぶします。



memo 塗りつぶし［領域拡縮］

選択範囲を作成せずに［塗りつぶし］だけできれいに塗りつぶすこともできます。

［ツールプロパティ］の［領域拡縮］の数値を調整することで、塗りつぶす範囲を調整することが可能です。





領域拡縮［4］



領域拡縮［-4］

06 背景を描く

背景も描き進めます。
人物の周りは少し太い線になるように、縁取りをして強調させます。

背景は人物で隠れて見えないところも描き込むようにしましょう。

人物と合わせて、文字などを配置して線画は完成です。



07 着色

パーツごとにレイヤー分けをしながら［塗りつぶし］で塗っていきます。［塗りつぶし］で塗りつぶすので塗り方のコツはあまりありませんので、色を選ぶコツを紹介します。

肌

黒い影が多いイラストなので、対比で映えるように、肌は白で塗ることが多いです。
白の背景や、肌の露出が多いときや褐色の肌など、肌を魅せたいときは肌色で塗ることもあります。

髪／服など

色のイメージを決めているパーツは先に塗ります。たとえば金髪のキャラの場合は髪色を先に塗ります。
イメージを決めていないパーツは、配色を考えずに好きな色で塗りつぶし、後から［色調補正］の［色相・彩度・明度］を使って色を決めていきます。

瞳

瞳は一番ひきつけられる部分なので、他のパーツよりも明度や彩度が高めの色を選ぶようにしています。

その他

私は、爪の色を男女関係なく瞳と一緒にしています。
瞳と同様で、印象づけたいパーツに目立つ色を持ってくることで、注目させるようにしています。
状況に応じて塗らない場合もありますが、オリジナリティも出るのでよく使っています。



色 配色のパターン



アースカラー系

アースカラーは、土、木、水などの自然をイメージさせる色味のことです。
アースカラーを中心に、通常の人物のカラーからはみ出ないようにした配色です。
この色のイメージでイラストを作成しました。

帽子	髪	服1	服2
R61 G68 B78	R235 G164 B75	R57 G62 B84	R7 G84 B128

靴	靴紐	床1	床2
R36 G45 B76	R132 G124 B25	R69 G59 B57	R130 G6 B42

バット	壁	室外機	枠
R121 G91 B83	R80 G68 B68	R65 G75 B85	R168 G159 B150

クール系

色味を緑～紫に寄せ、統一感を出しています。
線画の色を変えることでポップさを表現することができます。
薄めの同系色で合わせたもので、絵のテーマとは異なりますが、ややグレー味を足すことで、絵の雰囲気と離れないようにしています。

帽子	髪	服1	服2
R154 G158 B169	R76 G84 B97	R35 G44 B61	R101 G130 B148

靴	靴紐	床1	床2
R68 G77 B108	R74 G35 B107	R113 G111 B114	R117 G0 B46

バット	壁	室外機	枠
R130 G84 B87	R78 G64 B63	R68 G80 B96	R65 G156 B157





ビビッド系1

彩度の高いビビッドな色やビタミンカラーでまとめた配色です。
あえて彩度の高い色を使ってキャラの危険さを印象つけています。
クール系と同様に、少しグレーの混ざったような色味にすることでイラストの印象とかけ離れないようにしています。

帽子	髪	服1	服2
R70 G74 B83	R177 G244 B77	R40 G41 B69	R8 G73 B219

靴	靴紐	床1	床2
R142 G122 B0	R137 G99 B0	R90 G77 B58	R197 G0 B103

バット	壁	室外機	枠
R132 G57 B15	R122 G98 B88	R188 G120 B49	R206 G0 B0

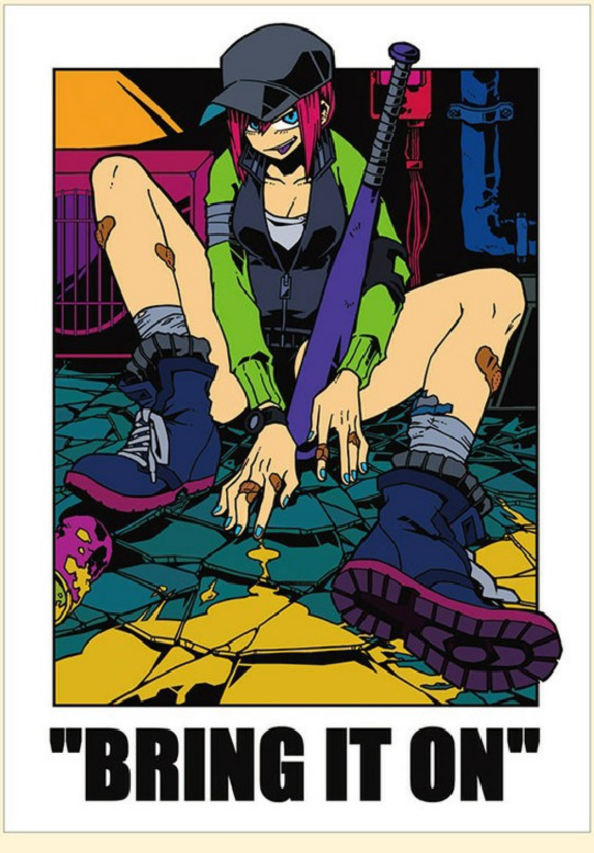
ビビッド系2

ビビッド系1と同様に彩度の高いビビッドな色やビタミンカラーでまとめた配色ですが、髪の色や地面の色を派手にして、奇抜さを全面に出した配色です。

帽子	髪	服1	服2
R77 G84 B102	R224 G9 B100	R52 G58 B82	R122 G205 B11

靴	靴紐	床1	床2
R10 G33 B113	R155 G163 B184	R10 G99 B103	R228 G185 B10

バット	壁	室外機	枠
R90 G10 B205	R254 G163 B13	R179 G13 B87	R255 G255 B255



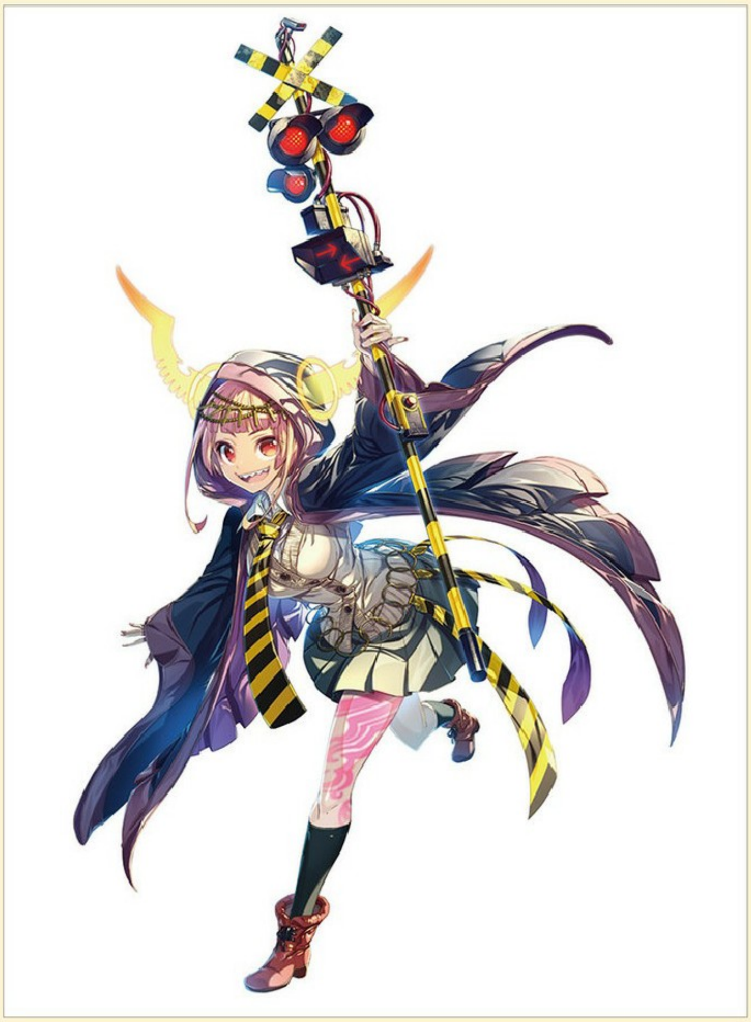
SkillUp

エフェクト

エフェクトというのはあくまでキャラクターや絵面を盛り立てる引き立て役です。もちろんそれ自体がメインに来る場合もありますが、ここではキャラクターの付随物としてのエフェクトを解説します。

今回はキャラクターの絵柄に合わせて描いていますが、キャラクターがリアルならばエフェクトもリアルに、デフォルメしたキャラクターならばデフォルメしたエフェクトを描きましょう。

ベース　Baseillst



この人物をベースに、「火」「水」「風」「雷」4種類のエフェクトを描いていきましょう。

ゾウノセ
多摩美術大学日本画科修士課程修了。
ゲーム会社でのアートデザイン業務を経て、現在フリーランスで活動中。アニメ制作やソーシャルゲームのキャラクター、背景イラスト制作などに携わる。
代表作はアニメ『バックワールド』、ゲーム『神撃のバハムート』『御城プロジェクト』など。
著書に『ファンタジー風景の描き方　CLIP STUDIO PAINT PROで空気感を表現するテクニック』（ホビージャパン）がある。
同人サークル「薬味さらい」でも活動中。

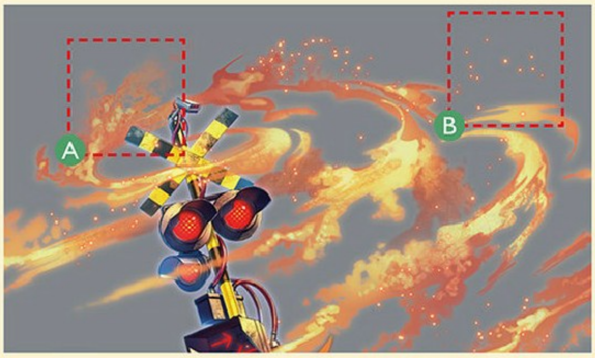
COMMENT
カードゲームやソーシャルゲームのイラストの場合、エフェクトは大事な要素で、それだけでメイン人物の評価が左右されることもあります。デジタル主流の昨今、レイヤー効果だけで一見よさそうなエフェクトが手軽に作れてしまいますが、ちゃんと描き込んだものと並べると雲泥の差が出てしまいます。今回のメイキングでエフェクトを「描く」ことのとっかかりになれたら幸いです。

WEB —
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=2622803
Twitter https://twitter.com/zounose
PEN TABLET Wacom Cintiq 27QHD

Brush

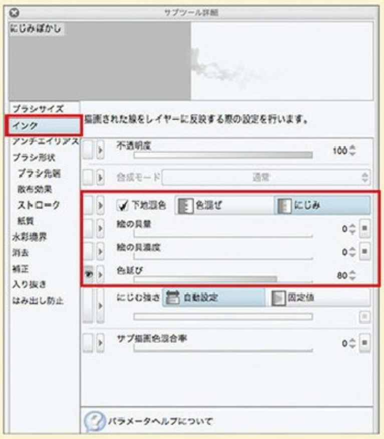
ブラシの設定

エフェクトを描くときは［ペン］の［不透明度］が「100」のブラシと［ぼかし］をメインで使用しています。火のエフェクトだけ、炎の拡散部分や火の粉などでオリジナルのブラシを使用しています。
オリジナルのブラシを紹介します。

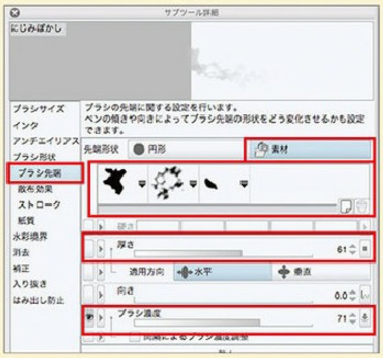


Ⓐにじみぼかしブラシ

炎の拡散部分などに使用している、ぼかしながらにじみの表現ができるブラシです。［ペン］の［Gペン］をベースに作成しています。

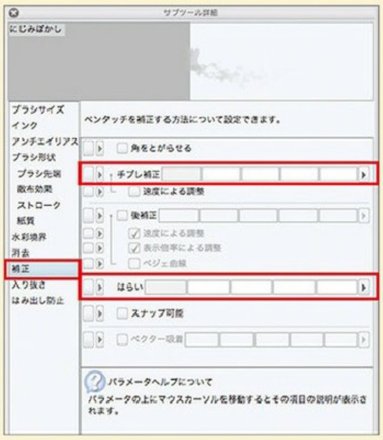


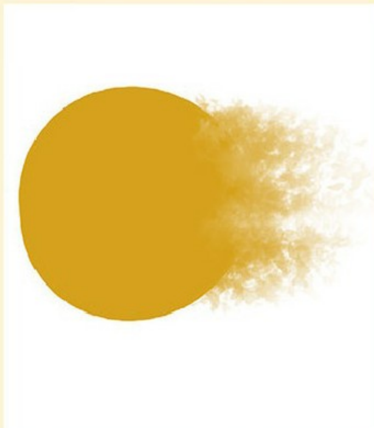




［先端形状］は左から「滲1」「毛筆」「滲2」を使用しています。





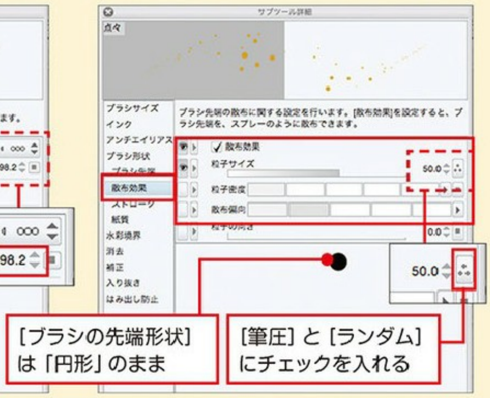


※　［にじみぼかし］ブラシは『ファンタジー風景の描き方　CLIP STUDIO PAINT PROで空気感を表現するテクニック』ゾウノセ著（ホビージャパン）に掲載されているブラシです。

Ⓑ点々ブラシ

火の粉などに使用している、ランダムな点の表現ができるブラシです。［Gペン］をベースに作成しています。







スキルアップ　エフェクト





※エフェクトが見やすいように背景にグレーをひいています。



雷



風

炎のエフェクト

01　ラフを描く

ラフを描きます。杖を中心に同心円状に炎が渦巻いているように配置しています。
キャラクターの周りや足元にも炎を描くことで、術者本人からも放出される魔力のようなものを表現しています。



02　シルエットを描く

ラフを元にシルエットを描きます。炎というと揺らめく曲線的なシルエット（足元の炎の先端のような）を想像するかもしれませんが、それを多用する逆に嘘っぽく見えたり単調になってしまいます。
「揺らめいている部分」「勢いよく伸びている部分」「空気に拡散している部分」などをバランスよく配置します。
一部キャラクターの後ろに回り込む部分についてはレイヤーを別にして描いています。
色も彩度を下げたり、レイヤーの[不透明度]も少しだけ下げています。あまり下げすぎると炎の強さが薄れてしまうので注意します。

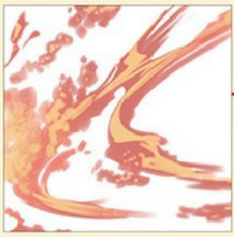
R178 G64 B68　炎

R190 G121 B126　後ろ側



03　明るい部分を描く

［加算（発光）］モードのレイヤーに明るい部分を描き込みます。ここでも**02**と同じく、炎の状態による描き分けを意識します。
また、テクスチャを使ったブラシを使い情報量を増やします。



R255
G148
B92
明るい部分





04　明るさを足す

03で描いた明るい部分のレイヤーで選択範囲を作り、さらに明るい部分を描き込みます。
ここではブラシのタッチはあまり加えず、［エアブラシ］などでグラデーションになるように明るさを追加します。ブラシのタッチを加えすぎるとくどくなってしまい、重くなってしまうためです。
最後に色を整え、［加算（発光）］モードのレイヤーで明るくします。



05　火の粉を足す

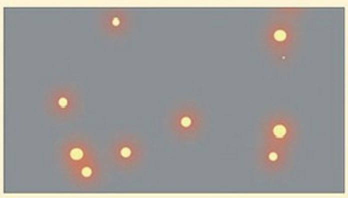
最後に火の粉を加えて完成です。



1 黄色で火の粉の点を描き、選択範囲を取っておきます。



2 新規レイヤーを作成し、1の下に配置します。1の選択範囲を数ピクセル拡張し、赤で塗ってぼかします。



3 1のレイヤーを［加算（発光）］モードにして火の粉を光らせます。

水のエフェクト

01　ラフを描く

ラフを描きます。杖の先端から螺旋状に水が渦巻いているように配置しています。
水のエフェクトの場合、少し粘度の高い液体のイメージで描いたほうが何かしらの力で水を操っている感じが出ます。
水を放出しているようなシチュエーションの場合は描き方が異なります。



02　シルエットを描く

ラフを元にシルエットを描きます。01と同様に少し粘度を意識して描いています。「伸びている部分」「飛沫になっている部分」「飛沫になった後の水滴」など状態の変化を描き分けます。
レイヤーは杖先端のウォータークラウン状になっている部分の回り込みだけ分けています。
他のエフェクトと違い、なめらかな繋がりが大事なのでレイヤー分けは最低限にしました。
水なので、キャラクターが透けて見えるように、手前のレイヤーは［不透明度］を「70%」程度に調整しました。





03 濃い部分を描く

影を追加します。影というよりは色の濃くなっている部分と意識したほうがいいかもしれません。
シルエットのフチにかからないように色を塗っていきます。これにより水の丸みや反射光などを合わせて表現できます。また、影のシルエットの中で、どこかしらはグラデーションを使ってなじませる表現を入れています。この処理をすると透明感や水のやわらかさを表現できます。





04 光沢を足す

光沢を追加します。あまり入れすぎると金属的になるのでバランスに注意します。
最後に透明感や反射光を意識したぼやけた明るさを［エアブラシ］で薄く所々に入れて完成です。



一見よさげに見えますが、全部をこのテイストにするとうるさすぎて水のイメージではなくなってしまいます。



スキルアップ エフェクト

風 風のエフェクト

01 ラフを描く

ラフを描きます。杖を中心とした逆三角形状の渦と、体の周りの球状に渦巻く風、という2種類を配置しました。
風というのは実際は目に見えないものですが、過去のさまざまな作品の影響からか、他の属性要素から消去法的に選ばれるからか、緑色を使って描かれることが多いように思います。



02 シルエットを描く

ラフを元にシルエットを描きます。平たく薄い板をイメージして描いています。
「杖と人物のエフェクトを繋ぐ部分」「螺旋のライン」「裏表の切り返しラインの角度」など、杖の三角と人物の球の形状の違いを繋げるように描きます。
表面と裏面の切り返しのメリハリを大事にします。他のエフェクトよりも色の差を出し、メリハリのあるエフェクトを意識しましょう。
回り込みの処理も兼ねて、表面と裏面でレイヤーを分けています。

R222 G241 B221
表面

R149 G189 B195
裏面



03 表と裏をなじませる

前面のレイヤーの［不透明度］を下げ、他のエフェクトと比べ、透明感を出すようにします。
また、表面のレイヤーの端（裏面と繋がる部分）に裏面と同じ色を［エアブラシ］などでグラデーションになるように入れ、繋がりを強調します。
また表面は端や所々［色混ぜ］の［ぼかし］でぼかし、裏面は［フィルター］→［ぼかし］で全体的にぼかし、所々薄く消して、全体的な硬さを和らげています。





04 明るさを足す

明るい部分を追加します。
風の揺らぎを意識してラフなジグザグに描いています。表面は明るさを出すためにレイヤーを［加算（発光）］モードにします。
最後にランダム感を出すために流線を引きます。流線を描き、ぼかしを重ね、［加算（発光）］モードで光らせます。これは火の粉の描き方（p.191）と同じ手順で描けます。



R62
G53
B31
表面



R164
G202
B191
裏面





雷 雷のエフェクト

01 ラフを描く

ラフを描きます。杖の先端から円錐状に雷が広がっているイメージで描いています。
まずは衝撃波のように杖から輪が広がり、そこから筋状の雷が発生しているようなデザインにしています。



02 シルエットを描く

シルエットを大まかに描いていきます。少しわかりにくいですが、上の輪の前面（黄色）、後ろ（緑）、下の輪の前面（赤）、後ろ（青色）の4つにレイヤー分けしています。
このように細かいうえに、いろいろな部分が重なりあう構成のものはできるだけレイヤー分けをしておきます。
※色はレイヤー分けを見やすくするためなので、何色でもかまいません。後から色を置き換えます。



03　細部を描く

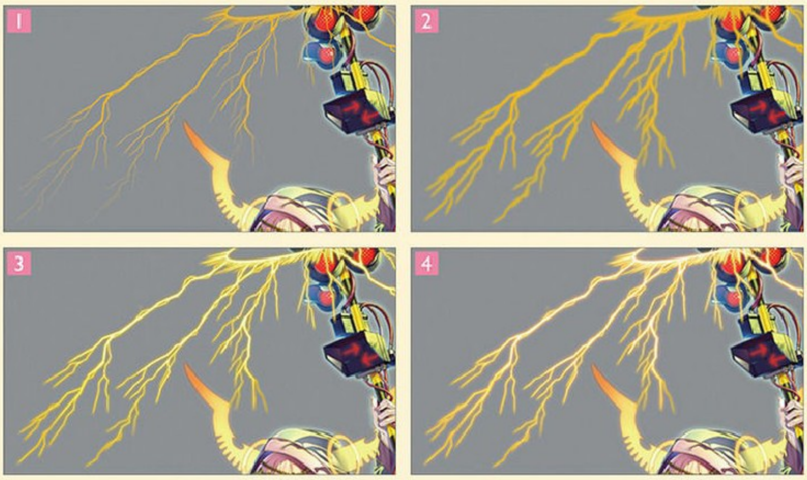
細かい部分を追加していきます。雷は処理自体はかなりあっさりと終わるので、その分形に時間をかけます。
まず02のように大きなラインを引き、その後に細かいディテールを増やす、というやり方だと全体のバランスを取りやすいです。



04　雷の処理をする

前面の雷を処理していきます。雷を描き、ぼかしを重ね、[加算（発光）] モードで光らせます。火の粉と同じ手順ですので、詳細は火の粉の描き方（p.191）を参照してください。雷の先端は［消しゴム］を使ってうっすら消しておきましょう。
3のままでも十分ですが、2のレイヤーを複製して、一番上に配置し［加算（発光）］モードにするとさらに光の効果が追加されます。

この処理は前面のみ行い、後ろはフィルターでぼかす程度にし、あまりゴチャゴチャしないようにしましょう。



05　色を調整する

最後に［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で色味を調整します。
今回は「上の輪」をオレンジ寄りに、「下の輪」を黄色寄りの色に調整しました。
さらに「前面」は色を濃くしつつ「後ろ」には［フィルター］→［ぼかし］を使うことで立体感を出しました。



COLUMN 人物の環境光の描き方

エフェクトを描くときにもう一つポイントになるのは「環境光」です。火や水などのそのものを描くだけでなく、エフェクトの光で、人物や背景などの明るい部分（光）も影響を受けます。
ここでは、人物の環境光を解説していきます。

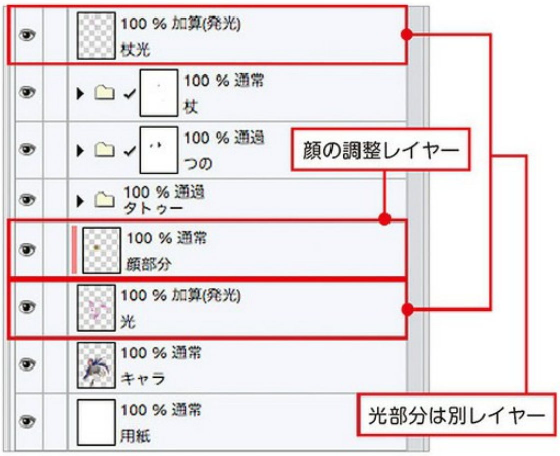
1 通常の塗りで人物を描きます。ここから光を描き足していきます。乗せる光とハイライトは別扱いにします。ハイライトは立体感を強調するためにあるので、環境光に合わせて色味を変えてしまうと、全体的にのっぺりしてしまいます。



2 光を乗せました。基本的にキャラ単体としてはこれを完成形としています。光源（ここでは右上）から強めに光が当たっているイメージで描いています。ある程度極端に当たる場所と、当たらない場所を分けるとよいかもしれません。



3 ここからエフェクト用に光の色味を変更していきます。［色相・彩度・明度］を使って2で描いた「光」レイヤーの色味を変更します。
一括で色味を変えると、おかしくなる部分が出てきてしまいます。たとえば顔は、血色が悪く見えてしまうことがあります。その場合は顔部分だけ、上にレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］ (p.117) にして色を乗せます。
別レイヤーにすることでその部分だけ後から微調整できるようにしておくと便利です。







調整前



調整後

索引

■イラスト・解説（掲載順）
こいつ
東雲ハル
人米
まつゆき杏
Shionty
おーじ茶
おぎのひとし
出水ぽすか
阿桜
be
ゾウノセ

■装丁
渡辺 縁

■本文デザイン・DTP・編集
秋田 綾（株式会社レミック）

■企画・編集
杉山 聡

■協力
株式会社セルシス

■本書のサンプルデータについて

本書中で紹介したイラストとカスタムブラシのうち一部を、本書のサポートページにて配布しています。サポートページの「ダウンロード」のリンクからダウンロードをしてください。ご利用の際は「はじめにお読みください.txt」のご確認を必ずお願い致します。

本書のサポートページ
http://isbn.sbcr.jp/86462/

デジタルイラストの「塗り」事典
CLIP STUDIO PAINT PROで描く！
多彩な描画のテクニック56

2016年7月27日　初版第1刷発行
2016年8月19日　初版第2刷発行

編著者　NextCreator編集部
発行者　小川 淳
発行所　SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
http://www.sbcr.jp/
印　刷　株式会社シナノ

Printed in Japan

ISBN 978-4-7973-8646-2

2016年9月1日　電子第2版発行

※この電子書籍は同名印刷物の初版第2刷（2016年8月19日発行）のデータを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。